305 CD-ACTION 03/2020 R

WARCRAFT III: REFORGED ☐ MAGIC: LEGENDS ☐ DOOM ETERNAL ☐ DRAGON BALL Z: KAKAROT ☐ KENTUCKY ROUTE ZERO ☐ DARWIN PROJECT

**PEŁNE WERSJE GIER**
QUANTUM REPLICA EN
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II EN

NR 03/2020 (305)
OD 11.02.2020 DO 09.03.2020
CENA: **10,99** ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 6 KWIETNIA 2020.

# CD-ACTION®

**ZAPOWIEDZI** MAGIC: LEGENDS, DOOM ETERNAL
**RECENZJE** GRAMY ZA DARMO, **WARCRAFT III: REFORGED**, DRAGON BALL Z: KAKAROT, DARWIN PROJECT
**PUBLICYSTYKA** HISTORIA DUBELTÓWKI, SZACH I MAT

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 03
9 771426 291006

#EksperciDobregoBrzmienia

TOP HI-FI & VIDEO DESIGN 25 lat

AUDEZE

# MOBIUS

## Przeżyj swoje gry na nowo

Audeze Mobius to coś więcej niż tylko słuchawki. **To doświadczenie!**

Lok ALiz Acj A dźwięku

w raz ze zmianą położenia głowy Mobius rozpoznają i zachowują źródło dźwięku, dynamicznie dostosowując się podczas ruchu.

z iNTEgrow ANE śLEdz ENiE głowy

w yposażone w algorytm emulacji 3d Mobius precyzyjnie śledzą nawet najmniejsze ruchy głowy tysiąc razy na sekundę.

EMu LAcj A Po MiESzcz ENiA

w yrafinowane, konfigurowalne narzędzie, które tworzy poczucie przestrzeni i odbicia dźwięku w pomieszczeniu.

d oskonała jakość dźwięku dzięki planarnym przetwornikom magnetycznym Audeze

Technologia w aves NX do sprzętowego przetwarzania 3d

Ponad 10 godzin pracy po pełnym naładowaniu baterii

o bsługa Bluetooth (AAc , Ld Ac )

Sprawdź bogatą ofertę słuchawek gamingowych na:

www.tophifi.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 10 MARCA 2020.

CDA na FB

## POZYTYWNE ROZCZAROWANIE

Niby karnawał, ale w styczniu tradycyjnie branża odsypia balangi przedświąteczne. My się jednak nie lenimy i nie tylko przyglądamy się wnikliwie temu, co wykiełkowało tej kolejnej ciepłej zimy w sferze gier, ale również przyglądamy się naszym ulubionym free-to-playom, a także atakujemy dobrą, srogą publicystyką. Ba, tekstów w tym numerze nie mogę się w ogóle nachwalić, bo jak nie poruszające recenzje Through the Darkest of Times Cerebrum i wreszcie stanowiącego całość Kentucky Route Zero 9kier z jednej strony, to przeciekawe opowieści o historii dubeltówek DaeLa oraz komputerowych szachistów Smugglera z drugiej.

Nie obyło się niemniej bez kilku zawiedzionych nadziei. Nasza okładkowa gra chyba pierwszy raz w historii pisma dostała takie baty w recenzji i to od długoletniego fana, Bastiana. A i remaster Commandosów 2 nie udał się tak, jakby chciał tego Krigore. W swym felietonie zaś, wtórując niedawnej recenzji najnowszych Pokémonów Berlina, spikain wyłuszcza, co z grami o japońskich stworkach od lat jest fundamentalnie nie tak. Emocje podgrzane, palce na klawiaturze rozedrgane – jest co czytać.

*Miłej lektury, dobrej zabawy!*
**Michał Kuszewski**

# SPIS TREŚCI

## GRY


CDP w kłopocie 004
Newsy 006

**W PRODUKCJI**
Disintegration 008
Starship Troopers 012
Chorus 014
Magic: Legends 016

**JUŻ GRALIŚMY**
Doom Eternal 020
West of Dead 023
A Long Way Down 024
Trepang2 028
Drifter 031

**RECENZJE**
GameWalker 032
Gramy za darmo 038
Warcraft III: Reforged 048
Darwin Project 052
Kentucky Route Zero 054
Through the Darkest of Times 056
AO Tennis 2 059
Dragon Ball Z: Kakarot 060
To the Moon 064
Zombie Army 4: Dead War 066
Yaga 070
Lightmatter 073
Total War Three Kingdoms: Mandate of Heaven 074
Commandos 2 HD Remaster 076
Vampire: The Masquerade – Coteries of New York 078
Frostpunk: Ostatnia jesień 080

**PUBLICYSTYKA**
Szach i mat, humans! 082
Zabójcza izolacja 086
Felieton: Na tarczy 088
Chłopaki lubią (dwu)rurki 090
Walkman Rewolucjonista 094
Gry Wiecznie Żywe: MDK 096
Dałbym dychę: Uncharted 2 097
Magazyn Kulturalny 098
Szpile 118


## TECHNOLOGIE


**MEGAPORADNIK**
Dyski SSD 104
Newsy sprzętowe 110
Magia składanego ekranu 114

**TESTY**
Słuchawki Cooler Master MH670 111
Słuchawki Liocat HP 785C 111
Słuchawki Tracer Madman RGB 111
Robot DJI Robomaster S1 112
Opaska Honor Band 5 112
Klawiatura Razer Huntsman TE 113
Monitor LG 27GL850 113


## INNE


Na Luzie 102
Action Redaction 116
Loot 120
Zdrapka z kodem 122


# INDEKS GIER


AO Tennis 2 059
Chorus 014
Coloring Pixels 046
Commandos 2 HD Remaster 076
Darwin Project 052
Disintegration 008
Doom Eternal 020
Dragon Ball Z: Kakarot 060
Drifter 031
Fallout Shelter 044
Fortnite 040
Frostpunk: Ostatnia jesień 080
Gwint 045
Hearthstone 045
Heroes of the Storm 043
Kentucky Route Zero 054
League of Legends 042
Lightmatter 073
A Long Way Down 024
Magic: Legends 016
Marbles on Stream 047
Over the Moonlight 046
PES 2020 Lite 042
Pokémon Trading Card Game Online 044
Shepherd of Light 047
Starship Troopers 012
Through the Darkest of Times 056
To the Moon 064
Total War Three Kingdoms: Mandate of Heaven 074
Trepang2 028
Vampire: The Masquerade – Coteries of New York 078
Warcraft III: Reforged 048
West of Dead 023
World of Tanks 041
World of Warships 040
World of Warships Legends 040
Yaga 070
Zombie Army 4: Dead War 066

# W KŁOPOCIE

Z niepokojem śledzi doniesienia: **Witold**

**W drugiej połowie stycznia polskich graczy zaskoczyła informacja o masowych zwolnieniach w CDP, jednym z największych i najstarszych dystrybutorów gier na polskim rynku. Pikanterii sprawie dodawał fakt, że firma odpowiadała za zamówienia przedpremierowe dopiero co opóźnionego Cyberpunka 2077. Czy więc wydarzenia te można ze sobą łączyć?**

**Aktywne** wejście CD Projektu – poprzednika CDP – na rynek dystrybucji gier wideo zmieniło na stałe krajobraz polskiego rynku. Przez większą część lat 90. życie rodzimych graczy stroniących od piractwa nie było łatwe: czy to z racji zaporowych cen, czy to z braku polskich wersji językowych. Warszawska firma rozwiązała zaś oba te problemy. Dla wielu z nas przedstawiciele kolejnych tanich serii firmy (któż nie pamięta eXtra Klasyki czy Platynowej Kolekcji?) były nierzadko pierwszymi kupionymi grami w ogóle, legendarne, bogate wydanie Baldur's Gate (w pełni spolszczonego!) na długie lata wyznaczyło standardy tego, co powinno zawierać pudełko z nowymi tytułami. W kolejnych latach firma wprowadziła na polski rynek wiele głośnych hitów, jednak z czasem jej uwaga przesunęła się z dystrybuowania gier na ich tworzenie. Doprowadziło to ostatecznie do uniezależnienia się w 2014 części spółki odpowiedzialnej za dystrybucję – w tamtym czasie zwała się już ona cdp.pl, by w 2017 stać się w końcu znanym dzisiaj CDP.

## Grom z jasnego nieba

Chociaż tradycyjne wydania pudełkowe znajdują się dziś w odwrocie (czego dowodem może być ubiegłoroczna likwidacja rodzimego działu wydawniczego Techlandu), wszystkich chyba zaskoczyły wieści dobiegające z CDP w końcówce stycznia. PolskiGamedev za swoimi źródłami donosił, że dystrybutor zwolnił zdecydowaną większość ze swoich ok. 30 pracowników. Decyzja ta nie była zbyt oddalona w czasie od ogłoszenia przesunięcia daty premiery Cyberpunka 2077, za którego preordery firma odpowiadała. Stąd nic dziwnego, że wydarzenia te szybko ze sobą powiązano, a gracze zaczęli niepokoić się, czy otrzymają zamówione przez siebie gry.

Od razu również pojawiły się nieoficjalne informacje o planowanym wygaszeniu całej spółki. W takim wypadku jako kandydatów do przejęcia praw do dystrybucji tytułów z jej portfolio wymieniano przede wszystkim Cenegę oraz otwarty niedawno polski oddział Koch Media. Przyczyną problemów CDP miało być wg źródeł „Komputer Świata" wspomniane opóźnienie hitu CD Projekt RED, o którym firma dowiedziała się dopiero w dniu jego ogłoszenia – co, jak zaznaczano później kilkukrotnie, jest „zachowaniem zgodnym z przyjętą rynkową praktyką informacyjną". Spółka w reakcji na te doniesienia

CDP zaznacza, że opóźnienie Cyberpunka nie było przyczyną zwolnień.

# Mimo niewątpliwych problemów CDP dementuje doniesienia o rychłej likwidacji spółki.

ograniczyła się z początku do krótkiego komunikatu o tym, że „prowadzi przegląd opcji strategicznych", a „tymczasem doniesień nie komentuje".

## Sytuacja opanowana

W komentarzu dla CD-Action CDP pisało następująco – „Zwolnienia przeprowadzone w CDP Sp. z o.o. nie są związane z informacją o przesunięciu daty wydania Cyberpunka 2077". W późniejszej rozmowie z Pulsem Biznesu Michał Gembicki, współwłaściciel, przyznawał jednak, że taki ruch CD Projektu odcisnął się na kondycji firmy – „Przełożenie premiery Cyberpunka nie było bezpośrednią przyczyną naszych kłopotów. W branży dystrybucji duże premiery mają jednak wpływ na biznes; na nie czekają dystrybutorzy, więc opóźnienie nam nie pomogło. Musieliśmy zweryfikować plany na ten rok, stąd taka, a nie inna decyzja".

W przesłanym nam wyjaśnieniu CDP zdementowało również informacje o rzekomej upadłości spółki. Firma dodała także, że „nic się nie zmieniło w obszarze pozostałych marek przez nią wydawanych". Nie dowiedzieliśmy się jednak nic na temat powodów zwolnienia tak dużej liczby osób. Gembicki ograniczył się jedynie do ogólnego wyjaśnienia – „Musieliśmy dostosować się do sytuacji panującej na rynku dystrybucji. W związku z tym podjęliśmy trudną decyzję o pożegnaniu się z dużą częścią naszego zespołu". Kwestia pre-orderów Cyberpunka 2077 została zaś wyjaśniona przez sam CD Projekt – „Zamówienia złożone bezpośrednio przez stronę cyberpunk.sklep.pl zostaną zrealizowane przez nasz sklep CD Projekt RED Store" – wyjaśniła Pulsowi Biznesu Karolina Gnaś, szefowa relacji inwestorskich CD Projektu. |CDA|

cdp.pl

CD PROJEKT

**CDP ≠ CD PROJEKT ≠ CDP.PL**

**Chociaż wszystkie trzy firmy zaczynały jako jeden CD Projekt, z czasem doszło do podziału. W 2014 od głównej spółki odłączył się pion dystrybucyjny, późniejszy CDP, z kolei w 2017 Merlin Group przejęła od niego internetowy sklep cdp.pl.**

**Observer 2**

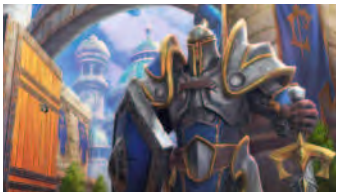
**BIZ** Wygląda na to, że nadchodzi sequel Observera, polskiego horroru z akcją osadzonego w Krakowie. Bloober zasugerował to krótkim filmikiem na swoim twitterze. Estetyka SF, logo Chiron Incorporated, ukryta w kodzie binarnym wiadomość „Daniel, jesteś tam?" – wnioski nasuwają się same.

bit.ly/360V5bK

**Gracze nie cierpią Warcrafta III: Reforged**

**PC** Tak wynika z opinii użytkowników na Metacriticu. W momencie wysyłki pisma do druku grę oceniło ponad 20 tysięcy osób, a średnia nota wynosi 0,5... w 10-stopniowej skali. W recenzjach graczy mowa m.in. o nieuczciwej reklamie, okrojonym multiplayerze czy zmianach w pierwowzorze. Opinia Bastiana w dziale recenzji.

www.playwarcraft3.com



Galeria

## Znamy finalistów IGF-u!

**BIZ** Na stronie Independent Games Festival ujawniono finalistów tegorocznej edycji. O główną statuetkę, nagrodę Seumasa McNally'ego, walczy sześć tytułów. Aż trzy z nich – karciankę taktyczną Slay the Spire, króciutką pikselową przygodówkę A Short Hike oraz osadzającą gracza w roli gęsi Untitled Goose Game – recenzowała na łamach CD-Action 9kier. Pozostała trójka to Eliza (nowelka o aplikacji terapeutycznej; Zachtronics stworzyło wcześniej m.in. Spacechem), Mutazione (duńska przygodówka; studio Die Gute Fabrik) i Anodyne 2: Return to Dust (miks gatunków, a także 3D i 2D; Sean Han Tani i Marina Kittaka). Zwycięzca zostanie ogłoszony podczas Game Developers Conference w marcu. Wśród produkcji, które odpadły po drodze, ale doczekały się wyróżnienia, znalazły się m.in. Katana Zero, Heaven's Vault czy Astrologaster.

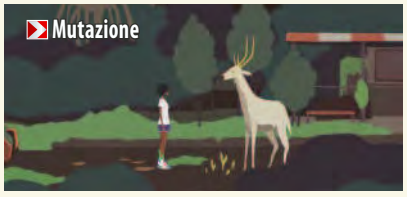
www.igf.com

Slay the Spire

A Short Hike

Untitled Goose Game

Eliza


Mutazione

Anodyne 2: Return to Dust

# 108

milionów klientów zdobył od czasu premiery w grudniu 2018 roku Epic Store. W infografice udostępnionej w połowie stycznia firma pochwaliła się także innymi liczbami. Klienci wydali w jej sklepie 680 milionów dolarów oraz dodali do swoich kont przeszło 200 milionów darmowych gier – do połowy stycznia Epic rozdał 73 tytuły, teraz ta liczba jest oczywiście jeszcze większa. Pełna infografika pod poniższym linkiem:

bit.ly/36NS4Ix

## Magazyn League of Legends

**BIZ** Pismo dla fanów gier Riotu powraca – ze zmienionym tytułem, całkiem nową formułą oraz 9kier i enkim na pokładzie! W pierwszym numerze podsumowujemy nowy sezon rankingowy LoL-a, recenzujemy książkę „Realms of Runeterra", opowiadamy o Ionii. W numerze spodziewajcie się także obszernych poradników oraz dwóch artykułów znanego z Twitcha AgraveiNa. Premiera pisma 20 lutego.

www.facebook.com/lolmagazyn

## ŁOWCY I NAGRODY

## Cyberpunk 2077 opóźniony

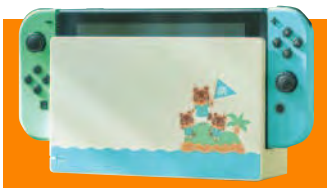
**PC PS4 XBO** Najbardziej wyczekiwana tegoroczna premiera przesunęła się z 16 kwietnia na 17 września. Szefostwo CDP Red tłumaczy tę decyzję koniecznością dopieszczenia produkcji, która ponoć jest już gotowa, a niektórzy gracze śmieją się, że potrzeba dodatkowych pięciu miesięcy, by testerzy mogli ukończyć główny wątek fabularny. Tak czy siak, wrześniowa data tyczy się wyłącznie singlowej części – komponent multiplayerowy, będący niezależnym dużym tytułem, na pewno nie trafi na rynek w tym roku i wątpliwe jest także, że pojawi się w przyszłym. Trochę kontekstu znajdziesz w tekście Witolda na wcześniejszych stronach.

www.cyberpunk.net

## Więcej Silent Hillów

**BIZ** Z różnych stron nadciągają nieoficjalne wieści, że Konami od dłuższego czasu planuje powrót do zasnutego mgłą miasteczka na amerykańskiej prowincji – i to nie za sprawą kolejnego automatu pachinko! Ponoć trwają prace nad dwiema grami, z których jedna to reboot całej marki, a druga, odcinkowa, ma być produktem towarzyszącym tej pierwszej. Do Silent Hill chce również powrócić Christophe Gans, reżyser umiarkowanie dobrze przyjętej ekranizacji z 2006 roku. Prace nad scenariuszem już trwają.

www.konami.com



## 52 480 000

Switchów powędrowało do właścicieli od początku marca 2017 do końca stycznia tego roku, bijąc tym samym sprzedaż Super Nintendo (ponad 49 milionów). Japońska firma zagrała także na nosie Microsoftowi, który opchnął 50 milionów Xboksów One w 74 miesiące – Nintendo potrzebowało nawet mniej niż połowę tego czasu, zaledwie 34 miesiące.

**www.nintendo.pl**

## Project: Mara

**BIZ** Wiedzieliśmy już wcześniej, że Ninja Theory (studio, które dało graczom Hellblade'a) pracuje nie tylko nad drugą odsłoną sagi Senui, ale także nad multiplayerowym brawlerem Bleeding Edge. 22 stycznia zapowiedziało także trzeci tytuł – eksperymentalny projekt Project: Mara to jeszcze jedno podejście do tematu zdrowia psychicznego (króciutki horrorowy teaser rozpoczyna się napisem „nie wiem już, co jest rzeczywiste"), z jedną bohaterką i jedną lokacją.

www.ninjatheory.com

## Polowanie na Xbugi

**BIZ** W przygotowaniu do tegorocznej premiery Xboksa Series X Microsoft zwiera szyki i rusza na polowanie na błędy w swych sieciowych serwisach gamingowych. Do cyfrowej dezynsekcji zaprasza również programistów i graczy. W świeżo ogłoszonym programie Xbox Bounty „zieloni" za znalezienie błędów i luk oferują nagrody o wartości od 500 do 20 000 dolarów w zależności od stopnia zagrożenia, jakie wprowadzają do sieciowej infrastruktury Xbox Live. Podobne programy prowadzą również Nintendo i Sony. Pierwsi również oferują nagrody pieniężne do 20 000 dolarów, a drudzy wpis do listy z podziękowaniami i koszulkę.

www.microsoft.com

# JUŻ WKRÓTCE

### Dreams

**PS4** Mamy nadzieję, że edytor Media Molecule nie okaże się olbrzymią klapą – bo olbrzymi potencjał ma.

**14.02**

### Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle

**XBO, PS4** Dlaczego by tak nie sprzedać znowu tego samego?

**18.02**

### The Suicide of Rachel Foster

**PC** Włoski thriller, którego produkcję nadzoruje Daedalic, wygląda naprawdę obiecująco.

**19.02**

| TYTUŁ (GATUNEK) | PLATFORMY |
|---|---|
| **LUTY** | |
| 07 The Turing Test (logiczna) | NS |
| 11 Underhero (RPG/platformowa) | PS4 |
| 11 Yakuza 5 (akcja) | PS4 |
| 13 Luna The Shadow Dust (przygodowa) | PC |
| 14 Darksiders Genesis (akcja) | PS4, NS |
| 14 Dreams (edytor) | PS4 |
| 14 Street Fighter V: Champion Edition (bijatyka) | PC, PS4 |
| 14 Table Manners: The Physics... (zręcznościowa) | PC |
| 18 Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary (akcja) | XBO, PS4 |
| 18 Hunt: Showdown (FPS) | PS4 |
| 19 The Suicide of Rachel Foster (interaktywny film) | PC |
| 20 Devil May Cry 3 Special Edition (akcja) | NS |
| 21 Draugen (przygodowa) | PS4, XBO |
| 21 Lair of the... (przygodowa/platformowa) | PC |
| 25 Conan Chop Chop (akcja/roguelike) | PC, PS4, XBO, NS |
| 25 Mega Man Zero/ZX Legacy... (platformowa) | PC, PS4, NS |
| 25 Two-Point Hospital (tycoon) | PS4, NS |
| 25 Wasteland Remastered (RPG/taktyczna) | PC, XBO |
| 28 Marvel's Iron Man VR (akcja) | PSVR |
| 28 Metro Redux (FPS) | NS |
| 28 One Punch Man: A Hero... (bijatyka/akcja) | PC, PS4, XBO |
| 28 Romance of the Three... (strategiczna) | PC, PS4 |
| **MARZEC** | |
| 06 The Outer Worlds (RPG) | NS |
| 11 Ori and the Will of the Wisps (platformowa) | PC, XBO |
| 13 Nioh 2 (akcja/RPG) | PS4 |

Dział Info przygotowali: 9ker, enki, Witold.

PRODUCENT: V1 INTERACTIVE
DATA WYDANIA: 2020
MUTLI: DO 10 OSÓB

# TAKTYCZNY AERIAL SHOOTER • RTS • TRANSHUMANIZM

Ognista fuzja taktyki i widowiskowej akcji.

# DISI



Szuka odpowiednio dużego słoika: **Witold**

**Wyobraźcie sobie wieloosobową grę akcji (ale również z kampanią) tworzoną przez stosunkowo nieduże studio, która jest kierowana zarówno do fanów shooterów, jak i RTS-ów. Czy to może się w ogóle udać? Wygląda na to, że tak.**

**Marcus** Lehto pracował w Bungie przez 15 lat i przez ten czas był jedną z istotniejszych osób odpowiedzialnych za serię Halo. W końcu zmęczony nieustannym crunchem postanowił opuścić firmę po wydaniu ostatniej odsłony cyklu i założył własne studio, w którym atmosfera miała być dużo luźniejsza. Jednocześnie chciał wrócić do korzeni – swoją karierę zaczynał przecież od dwóch części Mytha, świetnych, acz nieco zapomnianych już RTS-ów. Zresztą i Halo w swój pierwszy rok produkcji spędziło jako strategia czasu rzeczywistego, aby ostatecznie zamienić się sztandarowego FPS-a Xboksa.

Podczas prac nad Disintegration w pewnym momencie wydawało się, że Lehto raz kolejny powtórzy powyższy scenariusz – jego RTS science fiction zaczął w toku produkcji niebezpiecznie ewoluować w kierunku shootera. Developer tym razem nie dał się porwać procesowi twórczemu i zdecydował się na rzecz rzadko spotykaną: postanowił dokonać fuzji obu tych wizji. W ten sposób powstała gra mająca – przynajmniej w teorii – zadowolić fanów każdego ze wspomnianych gatunków. I (choć to już moje gdybanie) przez ten cały miszmasz zrazić do siebie jednych i drugich.

## Być robotem, czy w ogóle nie być?

Zacznijmy jednak od tła fabularnego odwołującego się do coraz powszechniejszych fobii dotyczących transhumanizmu. Zdaniem twórców, w przyszłości na Ziemi nie będzie tak przyjemnie jak dzisiaj – **w ich uniwersum świat nękają kolejne katastrofy klimatyczne i wiążące się z nimi niedobory żywności**. Na domiar złego w najgorszym momencie wybuchła pandemia tajemniczego i niezwykle zabójczego wirusa, który sprawiła, ze ludzkości zajrzało w oczy widmo wyginięcia. Naukowcy znaleźli jednak sposób, niosące nadzieję na przetrwanie, chociaż dalekie od idealnego**: integrację. Proces ten polega na przeniesieniu mózgu człowieka do robotycznego ciała** (co ważne, mózgu, a nie wyłącznie jego umysłu). Jest to teoretycznie operacja nieodwracalna, chociaż jej autorzy liczyli na to, że w przyszłości pojawi się rozwiązanie pozwalające ją cofnąć.

Z czasem jednak niektórzy zaczęli doceniać swoją nową formę, przewyższającą słabą poprzedniczkę pod każdym możliwym

Naszych żołnierzy wspomożemy z pokładu Grawilotów.

# NTEGRATION

względem. W siłę zaczął rosnąć ruch głoszący, że to naturalny etap w rozwoju ludzkości; nie trzeba było długo czekać, żeby pojawiła się głosy o potrzebie przymusowej Integracji wszystkich tych, którzy z jakiegoś powodu okazali się odporni na będącą przyczyną tego wszystkiego chorobę. Do akcji wkroczyła więc Rayonne, zbrojne ramię posthumanistycznej rewolucji (wykorzystujące zresztą ochoczo przewagę, jaką dają nowe, dające się modyfikować w dowolnym stopniu, ciała), co doprowadziło do wojny, w której niektórzy ze zintegrowanych opowiedzieli się po stronie „naturalnych" ludzi; stali się przez to kolejnym celem do wyeliminowania.

## Połączenie FPS-a z RTS-em? Ryzykowne, ale może się udać.

Chociaż V1 Interactive kładzie w promocji spory nacisk na tryb multiplayer, w grze nie zabraknie kampanii fabularnej. Wcielimy się w niej w jednego z robotycznych Wyrzutków, Romera Shoala, który dowodzi skromnym ruchem oporu. Naszym głównym przeciwnikiem będzie niejaki Black Shock przewodzący Rayonne, gorący zwolennik Integracji, ścigający bez wytchnienia ostatki ocalałych i buntowników. Nasz bohater zbierze wokół siebie grupkę takowych i razem z nimi postara się uratować ludzkość przed groźbą utknięcia na wieki w metalowych puszkach. Nie straci przy tym nadziei na powrót do ludzkiego ciała, dzięki czemu razem z nim zwiedzimy spore połacie zaskakująco dobrze trzymającego się świata po apokalipsie (chociaż nie zabraknie też nieco bardziej przygnębiających widoków w stylu opuszczonych ruin miast). Zapewne pretekstem do podróży będzie więc próba dotarcia do technologii odwracającej Integrację, nim zrobi to Black Shock, ale na razie są to jedynie spekulacje.

### Roboty do roboty

No dobrze, poczuliśmy już posthumanistyczną grozę, ale wciąż nie wiemy, jak się w Disintegration gra. **Podstawą rozgrywki są Grawiloty**, pojazdy mogące unosić się od trzech do nawet sześćdziesięciu metrów nad powierzchnią. Dysponują sporą siłą ognia i to właśnie za ich sterami zasiądzie gracz zarówno w singleplayerze, jak i multi. Nie postawimy więc swoich robocich stóp na ziemi, co odróżnia w znacznym stopniu ten tytuł od obecnych na rynku FPS-ów; bliżej mu chyba pod tym względem do leciwego Descenta (sami twórcy określają zresztą ten aspekt aerial shooterem). Ostrzeliwanie wrogów z wysoka i korzystanie z aktywnych zdolności będzie istotną częścią zabawy, ale możliwość wzniesienia się wysoko w górę posłuży nam w równym stopniu do oceny sytuacji na mapie – to zaś będzie niezbędne do sprawnego wydawania rozkazów.

Nie można bowiem zapominać o strategicznej – czy może raczej taktycznej – warstwie produkcji. Sam Lehto określił, że stanowi ona jakieś 3/4 całej rozgrywki – w pojedynkę nie damy przecież rady

**H+**

**Transhumanizm głosi potrzebę wspomagania rozwoju ciała i umysłu za pomocą nauki czy technologii, w celu przekroczenia granic narzuconych człowiekowi przez naturę. Drogą do tego mogą być m.in. dobrze znane graczom implanty. Temat ten wywołuje jednak żywe kontrowersje związane chociażby z kwestią „czym jest człowiek".**

Postapokalipsa postapokalipsą, ale widoczki bywają sielskie.



wszystkim przeciwnikom. Tutaj z pomocą przychodzi nasza załoga. Nie jest ona jednak zbyt liczna (od 2 do 4 żołnierzy) i do tego rozkazy wydajemy oddziałowi jako całości; nie ma co więc liczyć na rozbudowane możliwości np. oskrzydlania sił wroga. Jest to świadoma decyzja twórców, którzy, jak mówią, **chcieli ograniczyć mikrozarządzanie do minimum** – w ten sposób w produkcji poradzić powinni sobie również ci, którzy nie zjedli zębów na StarCrafcie. Głównym ich celem było bowiem nie przeciążać graczy liczbą rzeczy do ogarnięcia w jednej chwili, co odstrasza ludzi od tradycyjnych RTS-ów.

**W grze zobaczymy tylko fragment całego uniwersum.**

Nieco skromniejsze możliwości dowodzenia przyśpieszą za to rozgrywkę, zbytnio jej nie komplikując. Naszym żołnierzom wskażemy więc miejsca (za pomocą wystrzelonej racy sygnałowej, a nie jakiegoś abstrakcyjnego kliknięcia), w której mają się udać, ustalimy im priorytety celów do niszczenia i zdecydujemy, czy mają szukać osłon, czy może raczej działać bardziej ofensywnie. Dodatkowo każdy załogant dysponuje unikatowymi umiejętnościami, mogącymi wpłynąć na wynik starcia. To my decydować będziemy, kiedy i jakiej z nich użyć: w jednym momencie pomocna okaże się brutalna siłą pod postacią granatów wstrząsowych (zwiększających otrzymywane obrażenia) czy ostrzał uzmożdzierza, kiedy w innej sytuacji postanowimy jednak użyć pola spowalniającego jednostki oraz pociski wroga. Gdy zaś zdarzy się, że zginą podczas wymiany ognia, możemy odczekać pół minuty na respawn lub zaryzykować i spróbować zdobyć pojemnik z mózgiem, co pozwoli przywrócić ich do życia w 10 sekund.

Lehto porównał członków oddziału i ich zdolności do figur szachowych – każda z nich, czy to w pojedynkę, czy w kombinacji z innymi, ma swoje miejsce i role do odegrania na polu bitwy. Rzecz jasna, działania graczy nie ograniczą się jedynie do towarzyszenia naszej załodze – co prawda w każdej chwili możemy wesprzeć żołnierzy za pomocą naszego Grawilotu, zapewniając potrzebną siłę ognia lub wspomagając załogę niektórymi umiejętnościami, ale przyjęta przez twórców formuła rozgrywki pozwala też na samodzielne przeprowadzanie akcji dywersyjnych lub zwiadu.

## Multirobotycznie

Jeżeli kampania uderzy raczej w poważne tony, rozważając kwestie, czym jest człowiek i przywołująca apokaliptyczne wizje, tak multiplayer będzie nieco bardziej... rozrywkowy. Twórcy chcieli mieć pewność, że będzie on po prostu przyjemnym doświadczeniem, niepsującym nikomu humoru. Każdy z członków stojących naprzeciwko siebie pięcioosobowych drużyn wybierze swoją załogę (na starcie 9, do tego mamy móc je w jakimś stopniu dopasować do swoich potrzeb), która różnić się będzie od pozostałych właściwie wszystkim – począwszy od wyglądu i estetyki. Można się nawet pokusić o traktowanie ich jak tutejszych klas postaci. Wcielimy się więc w posługujących się katanami samurajskich Lost Ronin, rycerskich Kings Guard, cyberpunkowych Neon Dreams, Warhedz wyrwanych prosto z Mad Maksa czy robo-klauny z Sideshows.

To jednak dopiero początek, bo na wyborze mogą zaważyć nasze preferencje gameplayowe. Każda ekipa ma bowiem innny Grawilot: tradycyjnie jedne są więc lekkimi i zwinnymi ścigaczami, które unikną zagrożenia po prostu przed nim uciekając, inne – ciężkimi behemotami kojarzącymi się bardziej z czołgami (wciąż jednak niezwykle mobilnymi), niektóre zaś służą przede wszystkim za platformę wspierającą piechurów naszej drużyny. Podobnie sprawa się ma z samymi jednostkami – każda załoga dysponuje własnym zestawem specjalizującym się w czymś innym. Zadaniem części jest np.

Czasem jedynym rozwiązaniem jest brutalna siła.

No co, nikt nie mówił, że walka będzie wyrównana.

utrzymywanie frontu, gdy inna grupa zajmuje się leczeniem kompanów. Tak, też mi się wydaje, że skojarzenie z MMORPG-owym podziałem na healerów, tanków i DPS-ów nie jest dalekie od prawdy.

Podczas prezentacji za przykład posłużyły dwie grupy. Warhedz określeni zostali mianem „solidnego, ceglanego muru"; wybierając ją, skupimy się na obronie współtowarzyszy, co nie znaczy, że nie będziemy mieli możliwość zadania dotkliwych strat wrogom. Do tego posłużą granaty i – przede wszystkim – głowice nuklearne, które mogą spuścić na pole bitwy. Ich przeciwieństwem są Neon Dreams, którzy z kolei skupiają przede wszystkim lekką piechotę, poruszającą się szybciej od pozostałych, dzięki czemu mogą łatwo znaleźć się w miejscu, w którym przeciwnicy nie spodziewają się zagrożenia. Nadają się więc idealnie do działań za linią frontu; gdy zaś zjawią się wraże Grawiloty, zrobią doskonały użytek ze swoich przeciwpowietrznych umiejętności i broni.

## Death-matching

Cała ta zbieranina zmierzy się ze sobą **w trzech dostępnych na premierę trybach**, z których wszystkie kładą szczególny nacisk na współpracę różnych załóg w ramach jednej drużyny. Nazwa pierwszego z nich – Zone Control – nie pozostawia właściwie zbyt wiele miejsce na dodatkowe tłumaczenie. Na mapie ulokowane są trzy strefy, których kontrolowanie generuje punkty – wygrywa ten zespół, który po upłynięciu czasu rozgrywki ma ich więcej. Proste i znane nam aż za dobrze, ale skoro sprawdziło się w tylu innych produkcjach, trudno uznać to za wadę.

Nieco ciekawiej (ale tylko nieco) brzmią zasady Retrieval. W nim to w dwóch miejscach pola bitwy znajdują się „obiekty", o które toczy się walka. Gdy uda nam się zdobyć jeden z nich musimy dostarczyć go na – i tu następuje zwrot akcji – terytorium nie nasze, a przeciwników. W trybie Collector zajmiemy się zaś, zgodnie z nazwą, kolekcjonowaniem pojemników z mózgami pokonanych wrogów. Nie dowiedzieliśmy się niestety, czy aby zdobyć punkty będzie trzeba donieść je do jakiegoś konkretnego punktu, czy wystarczy samo powalenie nieprzyjaznego gracza (lub członków jego sterowanej przez SI załogi), ale ten drugi wariant nie różniłby się niczym od klasycznego Team Deathmatchu, więc miejmy nadzieję, że jednak chodzi o coś innego. Każdy wspomniany wariant zabawy ma też dostać zaprojektowane specjalnie dla niego mapy, więc na monotonię narzekać chyba nie powinniśmy.

Wszystkie plany i obietnice twórców brzmią okazale, a sama **gra prezentuje się zaskakująco atrakcyjnie.** Musimy jednak pamiętać, że V1 Interactive, które za nią stoi, liczy sobie jedynie ok. 30 osób i ma ograniczone możliwości – **gracze widzący w Disintegration produkcję AAA mogą się więc srogo zawieść**. Z drugiej strony, mimo że studio jest świadome swoich ograniczeń, obok rozbudowanego multiplayera przygotowuje ok. 10-godzinną kampanię (co nie jest przecież złym wynikiem); trudno więc zaprzeczyć, że ambicje mają niemałe.

**Największą przeszkodą może okazać się też sama formuła rozgrywki.** Jak mówią twórcy, podczas testów fani shooterów dość szybko odnajdywali się w poruszaniu i strzelaniu Grawilotem, ale nieco mniej ufnie spoglądali w stronę warstwy taktycznej. Z kolei RTS-owcy od razu zabierali się za wydawanie potrzebnych rozkazów, jednak coś ich powstrzymywało od samodzielnego zaangażowania się w akcję. Jeżeli nie uda się przekonać graczy do wyjścia ze strefy komfortu, cały wysiłek studia może pójść na marne. |CDA|

PRODUCENT: THE ARISTOCRATS
MULTI: BRAK
DATA WYDANIA: 2020

# WOJNA • ROBALE • SCI-FI

# STARSHIP TROOPERS
## TERRAN COMMAND

Poszedł w kamasze: **Otton**

**„Chłopcy idą na wojnę,
Czyszczą ordery tłuste generały,
Chłopcy idą na wojnę [...]
I jeszcze się zgadza obecności lista" (*)**

Wróg absolutnie w każdej sytuacji będzie przeważać.

**Choć** film „Żołnierze Kosmosu" z 1997 roku nie jest reprezentantem najwybitniejszych arcydzieł w historii kina, ze względu na specyficzny, mocno kiczowaty klimat wciąż może budzić miłe wspomnienia *(ej, dla wielu jest kultowy! – dop. Ninho)*. Historia wstępującego do wojska w ślad za ukochaną Johnny'ego Rico (i niespodziewanie lądującego na froncie wojny z odrażającymi arachnidami) nie oddawała może głębi książkowego oryginału, tym niemniej zawsze sprawiała wrażenie wdzięcznego materiału na grę.

**Strategia godna Johnny'ego Rico.**

### Obywatel kategorii A

Terran Command to nie pierwsza próba przeniesienia tego uniwersum na ekrany komputerów. Egranizacja z 2005 roku była jednak ze wszech miar przeciętnym, nawet na tamte czasy mocno spóźnionym, shooterem. Tym razem **temat zostanie ugryziony jednak z innej strony, czego wynikiem będzie dość klasyczny RTS**. Nie bazujący bezpośrednio na żadnym filmie, ale osadzony w uniwersum, w którym ceną za obywatelstwo jest odbycie służby wojskowej. I to nie tylko zasadniczej, bo droga z obozu szkoleniowego wiedzie tu najczęściej na front.

W trakcie przygody wcielimy się w grupę żołnierzy mobilnej piechoty i będziemy próbowali ocalić świat przed zagładą ze strony wielkich robali. Twórcy zamierzają przy tym skupić się wyłącznie na zabawie dla jednego gracza. Ta przedstawiona zostanie w formie wojny o planetę i będzie zawierać zarówno elementy strategii, jak również tower defense oraz survivalu. Rozwój narracji będzie przy tym zależał od podejmowanych przez gracza decyzji, choć ostateczny cel (wyplenienie arachnidów z galaktyki) pozostanie dla wszystkich niezmienny.

### Wytępić robactwo

Gracz ma nie tylko wojować z mocno przeważającym pod względem liczebności wrogiem, ale też rozwijać bazę i zdobywać przydatne na polu walki ulepszenia. Autorzy obiecują dziesiątki typów jednostek oraz broni. Smaczku zabawie dodaje fakt, że nie do końca będziemy tu panem i władcą – pieczę nad naszymi działaniami sprawuje dowództwo. Wciąż jednak tylko od nas ma zależeć, czy wykonamy wszystkie ich polecenia i zostaniemy bohaterem czy czasem podążymy głosem sumienia. **System moralności ma mieć realny wpływ na losy świata,** co wpisuje się w uniwersum „Żołnierzy kosmosu". Już przecież książkowy oryginał autorstwa Roberta Heinleina dość mocno akcentował ślepe posłuszeństwo wojaków wobec dowódców, nakazujących im bezwzględne mordowanie wszystkiego, co się rusza i był zupełnie niesłusznie podejrzewany o faszystowską wymowę. Dopiero przy przenoszeniu na ekrany kin trafił w ręce miłośnika ironii, znanego wcześniej z kultowego „Robocopa", Paula Verhoevena, który pokusił się o pastisz. Wracając jednak do egranizacji – ponieważ podczas zabawy przeciwnik zawsze przeważa liczebnością, gracz ma być regularnie zmuszany do prób przechytrzenia go poprzez odpowiednie rozstawienie żołnierzy i wykorzystanie atutu w postaci rzeźby terenu. Istotny będzie też dobór uzbrojenia i jednostek – oprócz wojaków z karabinami i rakietnicami przyda się w szeregach także kilku inżynierów, zdolnych zadbać np. o artylerię. **Dostępny arsenał ma rozwijać się w toku akcji** – prowadzone badania pozwolą nam odblokować wzmocnione oddziały piechoty, naloty myśliwskie czy kombinezony mobilne Maruder. Istotnym wsparciem naszych oddziałów ma być też górująca nad kompanami jednostka dowódcy. Prawdopodobnie będzie funkcjonować trochę jak bohaterowie z Warcrafta III.

The Aristocrats to studio bez wielkiego doświadczenia w branży, co jednak nie przeszkodziło im w zainteresowaniu tworzonym projektem brytyjskiego wydawnictwa Slitherine, stojącego w ostatnich 20 latach za wydaniem ponad 200 gier na różne platformy. Miejmy nadzieję, że dzięki ich wsparciu doczekamy się wreszcie gry godnej tego uniwersum. |CDA|

(*) Fragment utworu „Chłopcy idą na wojnę" Pidżamy Porno. Jeśli ktoś nie zna, polecam posłuchać.

# Tak jak **w KINIE**

**Kinowe fotele zajmujemy nie tylko z powodu braku filmowych nowości w serwisach VOD, ale przede wszystkim dlatego, że mamy przed oczami duży ekran. Tę cechę można jednak przenieść do domu wykorzystując projektor.**

Patrząc obiektywnie: to oczywiście nic nowego, wszak pojęcie kina domowego funkcjonuje od lat. Korzystanie ze standardowego sprzętu wymaga jednak zachowania sporego dystansu między rzutnikiem a ścianą i najczęściej sprowadza się do instalacji urządzenia pod sufitem. To z kolei wymusza nie tylko wykonanie odpowiedniej instalacji, ale też wyświetlanie obrazu w jednym miejscu. Istnieje jednak lekarstwo na tę niedogodność: projektor o ultrakrótkim rzucie.

Reprezentantem tej klasy sprzętu jest LG SMART HF65LSR, wykorzystujący projekcję LED o rozdzielczości Full HD ze współczynnikiem kontrastu 150 000:1, który już z odległości 38 cm pozwala na wyświetlenie obrazu o przekątnej 100 cali (dostępny jest zakres 60-100 cali) – takiego komfortu nie mamy w żadnej innej sytuacji. Pochodną konstrukcji jest wygoda używania, bo automatycznie unikamy przesłaniania przestrzeni między obiektywem a ścianą. Zastosowane tu bardzo trwałe laserowe źródło światła może z pełną jasnością świecić przez 30 tysięcy godzin, co przy eksploatacji np. przez trzy godziny dziennie przekłada się na aż 27 lat używania. Co więcej, z racji tego, że wytwarzanie obrazu nie angażuje żadnych wirujących elementów, to urządzenie jest praktycznie bezawaryjne. Na dodatek nie zużywa przy tym dużo energii, bo maksymalny pobór mocy to jedyne 100 W.

Przenośność to kolejna cecha, która wyróżnia LG SMART HF65LSR. Niewielkie gabaryty (132 x 220 x 84 mm) i masa (1,5 kg) czynią zeń urządzenie, którego położenie zmienić bardzo łatwo – nawet przewiezienie go w inne miejsce to zadanie banalne. Nie jesteśmy przywiązani do salonu, jak w przypadku klasycznego projektora czy telewizora, i sprzęt możemy uruchomić prawie wszędzie i praktycznie bez czekania – do pracy jest gotowe po 10 sekundach. Naprawdę nie musimy toczyć batalii o dostęp do TV – lepiej energię zachować na starcie w świecie gry, której obraz wyświetlimy w innym miejscu.

Projektor wyposażono w dwa gniazda HDMI (z Audio Return Channel), dwa porty USB (z pendrive'a można wyświetlić nie tylko filmy, zdjęcia czy odtworzyć muzykę, ale też przeglądać dokumenty Office'a) oraz również dwa wyjścia audio (optyczne i minijack), a także w kartę sieciową Ethernet. Do tego dochodzi Wi-Fi, Bluetooth, DLNA, bezprzewodowe przekazywanie obrazu Miracast czy udostępnianie treści z urządzeń z Androidem i iOS-em za pomocą aplikacji TV Plus. Jednym słowem mamy smart projektor, którego pracą steruje znany z telewizorów LG system operacyjny webOS 4.0 wraz ze wszystkimi jego udogodnieniami.

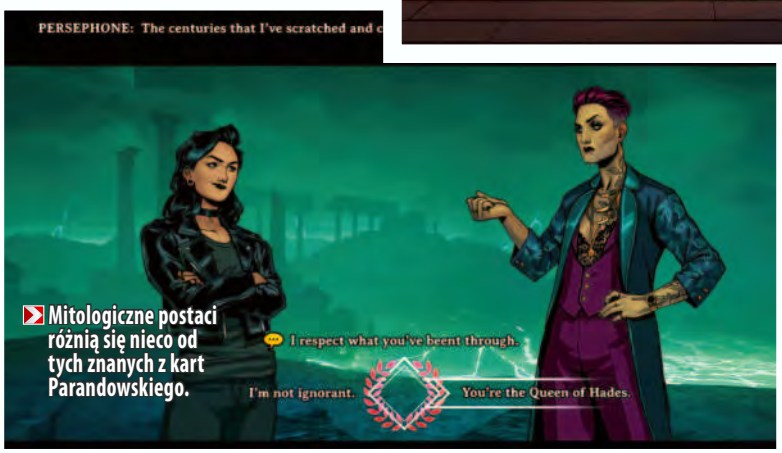
Advertorial
FOT: LG

PRODUCENT: SUMMERFALL STUDIOS
DATA WYDANIA: NIEZNANA
MUTLI: BRAK

# MUSICAL • PRZYGODÓWKA • MITOLOGIA

# CHORUS

Zawiązanie akcji rodem z czarnego kryminału.



Mitologiczne postaci różnią się nieco od tych znanych z kart Parandowskiego.

## Tupał, czytając tragedie: **Witold**

**Musicale dzielą kinowych widzów już od blisko 70 lat, u jednych budząc zachwyt, u drugich najczystszą nienawiść. Nasza branża potrzebowała jednak aż półwiecza, by dostrzec potencjał drzemiący w tym gatunku – od razu jednak zamierza zacząć z wysokiego C.**

**Oczywiście** nie oznacza to, że gracze byli do tej pory głusi na powaby produkcji muzycznych – oprócz tak oczywistych przykładów jak serie Dance Dance Revolution czy Guitar Hero nieraz mieliśmy przecież do czynienia z bardziej kompleksowym uzależnieniem rozgrywki od muzyki: chociażby w Rezie lub Crypt of the Necrodancer. Trudno wskazać jednak chociaż jeden tytuł, który próbowałby stawać w szranki z „Hair" czy „West Side Story" – i nic dziwnego, bo w pierwszej chwili trudno nie uznać tego pomysłu za czyste szaleństwo.

### City of Stars

Summerfall Studios jest świadome jak trudne stawia przed sobą zadanie, dlatego naszą uwagę stara się zdobyć w sposób typowy dla gatunku – głośnymi nazwiskami. Tych zaś nie brakuje: za scenariusz odpowiada weteran z Bioware'u, David Gaider (m.in. cała seria Dragon Age), voice acting reżyserować będzie słynny Troy Baker, muzykę napisze znany chociażby z Podróży Austin Wintory, a w główną bohaterkę wcieli się Laura Bailey (ach, kogo ona nie grała: to przecież Catherine z Catherine, Rayne z BloodRayne, Jaina Proudmoore z WoW-a... a to tylko mały ułamek puli jej ról).

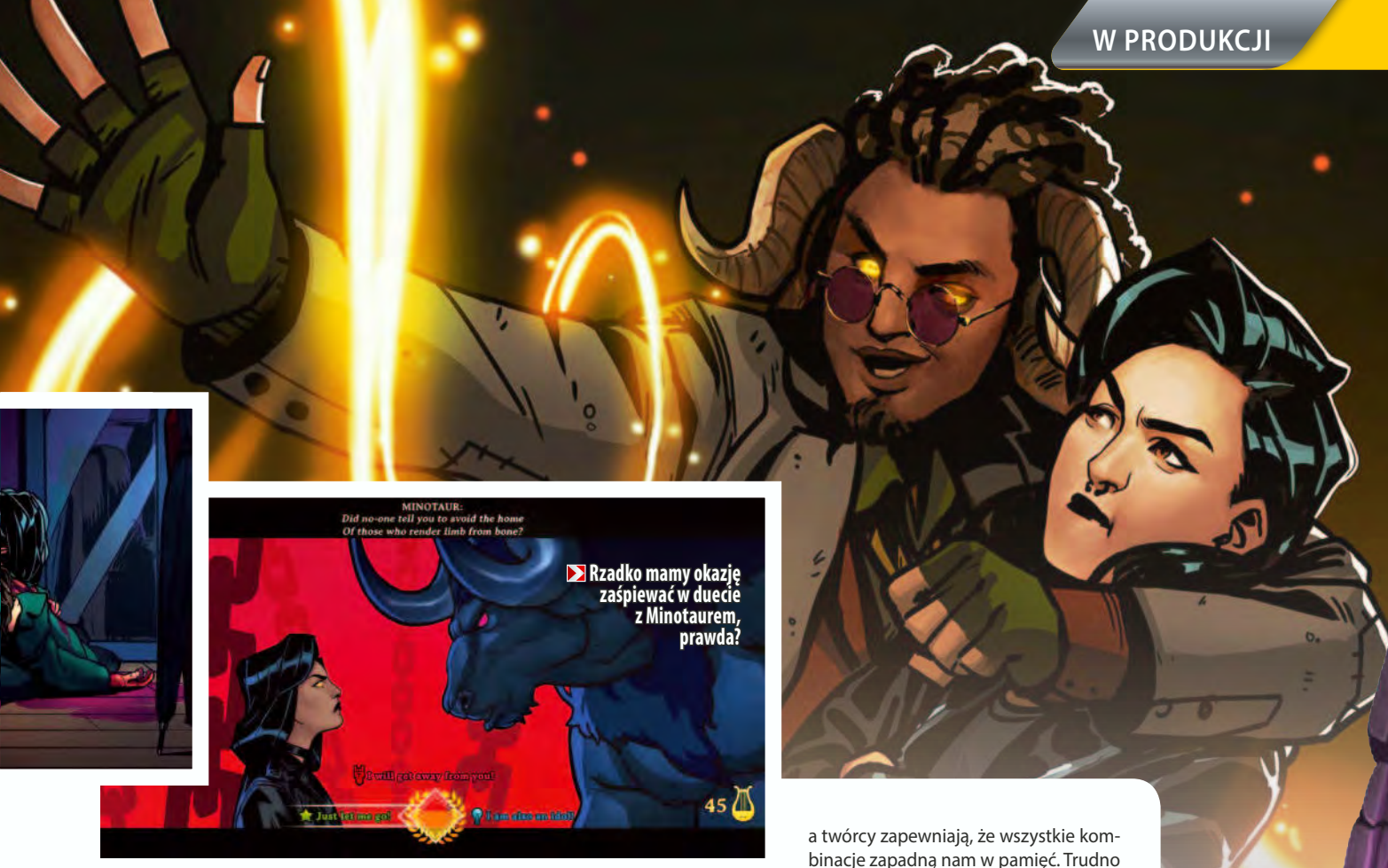
Chorus – notabene nazwa o tyle sprytna, bo może znaczyć zarówno „refren", jak i „chór" z greckiej tragedii – intryguje jednak nie tylko z powodu stojących za nim ludzi. Sama idea „przygodowego musicalu" brzmi zachwycająco, a co dopiero kiedy połączymy ją z antyczną mitologią. W grze przejmiemy kontrolę nad Grace (pierwsze z diabelnie wielu nawiązań), do której zespołu dołącza właśnie nowa, niesamowita wokalistka. Pech chce, że nim kapela zdąży podbić dzięki niej branżę rozrywką, śpiewaczka zostaje zamordowana – do tego w mieszkaniu naszej bohaterki. Wykrwawiając się w ramionach głównej bohaterki, wyznaje, że jest jedną z Muz – i kona, zostawiając więcej pytań niż odpowiedzi.

Ponieważ – jak dobrze wiemy – natura nie znosi próżni, jej muzyczno-magiczne moce przechodzą na protagonistkę, co niestety zwraca uwagę mitologicznego trybunału.

### Heaven on Their Minds

Niejasne okoliczności śmierci bogini rzucają oczywiście podejrzenia na samą Grace – celem gracza stanie się udowodnienie naszej niewinności przed tytułowym Chórem złożonym ze śmietanki przedstawicieli helleńskich wierzeń. Okazuje się bowiem, że potomstwo Kronosa i Rei zamiast odejść do lamusa wraz z resztą starożytnej Grecji doskonale odnajduje się we współczesnym świecie (chociaż zdaje się, że ich kazirodcze skłonności nieco utemperowano). Podczas przygody napotkamy boską elitę chociażby w nocnych klubach Podziemia (przez niewtajemniczonych zwanego Hadesem) czy salach konferencyjnych Nowego Olimpu. Przyjdzie nam tam poznać takie sławy jak wyemancypowaną Persefonę, rozkochującego w sobie dziewczęta Apollona czy Minotaura robiącego za bramkarza w lokalu – i co najważniejsze, spróbujemy ich przekonać do swoich racji.

Przeszukawszy dane lokacje w poszukiwaniu jakichkolwiek wskazówek i dowiedziawszy się wszystkiego, czego możemy




o naszych rozmówcach, rozpoczniemy porządny grecki agon, przywołujący skojarzenia z najlepszymi stychomytiami Eurypidesa(*). **Lwia część rozgrywki Chorus opierać się ma bowiem na dialogach**, za pomocą których osiągniemy stawiane przed nami cele. Część z nich załatwimy klasycznie, wybierając kwestie, wyciągając potrzebne informacje czy po prostu próbując przekabacić kogoś na naszą stronę. Jeżeli jednak będzie nam szczególnie zależało na osiągnięciu sukcesu lub sytuacja zacznie wymykać nam się spod kontroli, zawsze możemy... zacząć śpiewać.

## All That Jazz

Wtedy to podejmiemy właśnie najistotniejsze wybory i wykorzystamy nabyte wcześniej moce do wywarcia wpływu na antagonistów. Za powodzenie takiej operacji odpowiadać będzie odpowiednie użycie rozwijanych podczas rozgrywki cech – charakteryzować nas będą trzy: Spryt, Urok oraz... Kickass (jak przystało na uosobienie Charyt). Cała sztuka polegać ma na wykryciu czułych punktów przeciwnika wcześniejszym rekonesansem (ale zawsze można też pójść na żywioł), a później umiejętnym w nie udeRzaniu. Inaczej przecież rozmawiać będziemy ze sprytnym Panem, a inaczej ze wściekłym Minotaurem. Co ważne, nie zawsze ma istnieć jedna droga do sukcesu – to, że sprawę możemy załatwić przymilając się, nie wyklucza przecież zastosowania najzwyklejszego szantażu. W końcu greccy bogowie i mityczne postaci są znani ze swoich wątpliwych decyzji moralnych oraz pełnych ułomności żywotów; dlaczego więc nie skorzystać z tego w chwili potrzeby?

Piosenki nie są jednak jedynie inną formą dialogu, a zupełnie nowym przeżyciem estetycznym. Tutaj na wierzch wychodzi musicalowy charakter Chorus: **wybór naszego podejścia do rozmówcy i kolejnych opcji dialogowych ma wpływać tak na tekst piosenek, jak i ich ogólny muzyczny charakter**. Gdy zdecydujemy się wziąć interlokutora na litość, z głośników dobiegnie plumkanie ckliwej balladki; podejście bardziej konfrontacyjne zaowocuje zaś gwałtownym pojedynkiem rodem z „Hamiltona".

No, przynajmniej w teorii. Każdy kawałek naszymi decyzjami będziemy podczas rozgrywki każdorazowo „pisać" na nowo, a twórcy zapewniają, że wszystkie kombinacje zapadną nam w pamięć. Trudno uwierzyć, żeby małe studio było w stanie przygotować generator muzycznych hitów, stąd powinniśmy spodziewać się albo mniejszej swobody, niż to sugerują developerzy, albo pewnej bezpłciowości przynajmniej niektórych z numerów. Dobrym przykładem ostatecznego efektu może być utwór zaprezentowany w zwiastunie – co najwyżej przyzwoity. Rodzi to delikatny niepokój: przecież musical bez zapadających w ucho kawałków to nie musical, ale „Rent". W tym gatunku można się obyć bez prawdziwej fabuły, charyzmatycznych bohaterów czy udanych dialogów – nie może jednak zabraknąć dobrej muzyki, bo to przede wszystkim ona przyciąga uwagę odbiorców. Nie wiemy oczywiście, jak cała ta mechanika pisania utworów w locie sprawdzi się w akcji, ale znając wagę, jaką przywiązują do niej twórcy, zależy od niej naprawdę dużo.

## Wait for It

Nie ukrywam jednak, że gorąco kibicuję Chorusowi. **Twórcy obiecują nam kryminał, tragedię, romans i przygodę, a wszystko to podlane mitologicznym sosem** – nie ekscytować się taką mieszanką byłoby naprawdę trudno. Oczywiście ambicje studia mogą się z łatwością obrócić przeciwko developerom: wystarczy, że piosenki okażą się za mało chwytliwe, a cała reszta pójdzie w niepamięć. Czego nie życzyłbym ani twórcom, ani spragnionym musicali graczom – jeżeli rzecz jasna tacy w ogóle istnieją. |CDA|

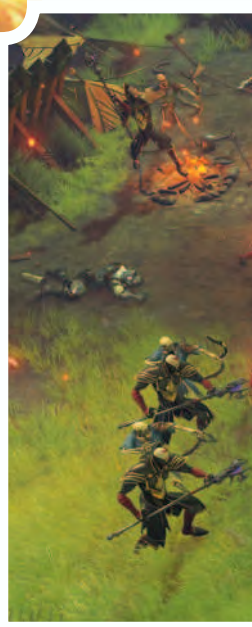
# Musical, kryminał i grecka mitologia? Biorę w ciemno!

*(*) Oj, już się tak nie krygujcie, wiem, że każdy z was ma swoją ulubioną.*

PRODUCENT: CRYPTIC STUDIOS, PERFECT WORLD
DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2021
MULTI: TAK

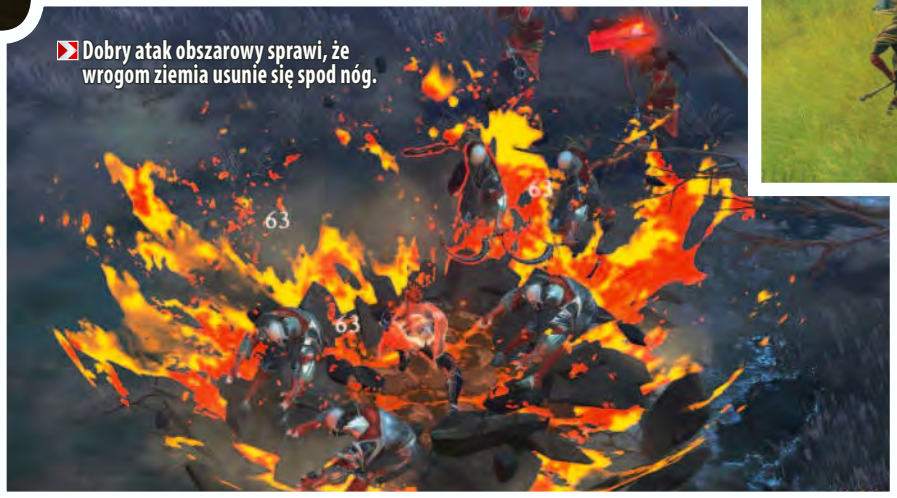
# ACTION RPG • FANTASY • KARTY

# MAGIC: LEGENDS



Wachluje się Czarnym Lotosem: **DaeL**

**W mrocznych czasach, gdy Blizzard wypytuje nas o to, czy mamy telefony, a Diablo 4 majaczy hen, daleko na horyzoncie, w sukurs miłośnikom gatunku action RPG przychodzi firma Wizards of the Coast. A tak naprawdę to reprezentujący ich w świecie elektronicznej rozrywki developerzy z Cryptic Studios oraz Perfect World. Magia już wkrótce zagości na komputerach.**



Dobry atak obszarowy sprawi, że wrogom ziemia usunie się spod nóg.

**Ponad** ćwierć wieku od wydania pierwszej edycji Magic: The Gathering, panie i panowie z Wizards of the Coast zdali sobie bowiem sprawę z tego, że stworzony na potrzeby karcianki świat jest miejscem intrygującym i – jak się to teraz mówi – oferującym szerokie możliwości monetyzacji. Czarodzieje z wybrzeża chcą wzorem Games Workshop (i Warhammera) przyciągnąć ludzi, którzy nigdy nie byli zainteresowani ich głównym produktem. Nawet takich, których nie interesują gry karciane nie zawierające w swej nazwie słowa „rozbierany".

## It's a kind of magic...

Dlatego właśnie niedawno odżyła linia wydawnicza książek ze świata MTG, przebąkuje się o wznowieniach komiksów, no i jeszcze w tym roku na ekrany telewizorów ma zawitać animowany serial opowiadający o potyczkach różnokolorowych magów. A w myśl tegoż planu świat gier wideo zawojować ma klon Diablo, czyli Magic: Legends.

Gwoli ścisłości: nie będzie to pierwsza gra z magią w tytule. Tych było już kilkanaście, a obecnie całkiem nieźle radzi sobie Magic: The Gathering Arena, gra w założeniu będąca dokładnym odwzorowaniem aktualnej wersji karcianki. Legends podejdzie więc do tematu od innej strony, wykorzystując przede wszystkim setting i **dokonując transkrypcji fundamentalnych zasad MTG w świat action RPG**.

Magic: Legends przeniesie gracza do jednego z wszechświatów będących częścią multiwersum MTG. We wszechświecie tym, zwanym Dominarią odnajdziemy odrębne światy, z których każdy rządzony jest przez jeden z kolorów magii. A po cóż te światy będziemy odwiedzać? Otóż, jak przystało na bohatera action RPG, po to, by obserwować akcję z rzutu quasi-izometrycznego i zaklikać na śmierć przeróżne złe monstra.

## Tfu, relatywizm moralny

I tu objawia się pierwszy, całkiem sprytny pomysł, który twórcy gry pożyczyli z karcianego oryginału – mianowicie perspektywę patrzenia na świat. Otóż owo „zło", z którym przyjdzie nam walczyć, w imię sprawiedliwości i niezłego lootu, nie jest przypisane stale do żadnego koloru magii. Wszystko zależy od kontekstu. I tak na przykład w krainie białej (w tym wypadku rolę tę pełni kościelne państwo Benalia), a więc związanej z jasnością i porządkiem, inwazyj-

Kiedy wrogów kupa, warto sobie przywołać ochroniarzy.

# Magic: Legends kusi wcale nie gorzej niż Diablo IV.

ną siłą będzie przede wszystkim magia czarna, reprezentująca śmierć i ciemność. Klasyczne rozwiązanie, tego należało oczekiwać. Ale już w krainie czerwonej (Shiv) związanej z pasją i wolnością, wrogiem będą fanatyczni przedstawiciele porządku spod znaku bieli. Sprytnie wymyślone.

Skoro jednak o kolorach mowa, to dodajmy, że **pokierujemy w grze postacią czarodzieja lub czarodziejki, przydzielonych to jednej z pięciu klas** – na razie developerzy zademonstrowali maga umysłu oraz geomantkę. Każda z klas reprezentuje jeden z kolorów magii oraz dysponuje trzema przypisanymi umiejętnościami (atakiem zwykłym, atakiem obszarowym oraz zdolnością związaną z magicznym przemieszczaniem się).

## Kartki na magię

Ale to nie wszystko, bo do zabawy będziemy mieć również dodatkowe czary zainspirowane kartonikami z pełnoprawnego MTG. Nasz bohater zbuduje własną, złożoną z 12 zaklęć talię wypełnioną czarami ofensywnymi, przywoływaniem wsparcia (od maleńkich goblinów po wielkie golemy) i przeróżnymi wzmocnieniami. Żeby było weselej, w danej chwili będziemy mogli korzystać tylko z 4 zaklęć – będą się one cyklicznie zmieniać, zupełnie jakbyśmy dociągali do ręki kolejne karty. Tym samym z definicji dość szalona i chaotyczna rozgrywka nabierze jeszcze więcej rumieńców, a gra zmusi nas do brania pod uwagę ryzyka niefortunnego losowania w samym środku walki.

Co ciekawe, **stworzona przez nas talia nie musi nawiązywać do koloru wybranej postaci**. Przykładowo mag umysłu związany z kolorem niebieskim bez problemu skorzysta z talii białej. Można też będzie stworzyć dwukolorową talię zaklęć. Tu jednak kryje się haczyk, albowiem mana potrzebna do rzucania czarów ma swój kolor. W grze karcianej wymagało to po prostu stosowania większej liczby kart »

## Krótka historia magii

**Wydany w 1993 Magic: The Gathering był rezultatem dwóch lat pracy Richarda Garfielda, który projektował grę dla relaksu w trakcie swoich studiów doktoranckich na wydziale matematyki na Uniwersytecie w Pensylwanii. Podchwycenie propozycji wydania gry przez Wizards of the Coast okazało się najlepszą decyzją biznesową w historii firmy. W latach 90. MTG był sprawcą i największym beneficjentem boomu na kolekcjonerskie gry karciane i do dziś pozostaje (obok Pokémon Trading Card Game oraz Yu-Gi-Oh!) najlepiej sprzedającą się grą karcianą na świecie. W ciągu 27 lat Wizards of the Coast wydało dwadzieścia kolejnych edycji gry i sprzedało blisko 30 miliardów kart. Aktualna liczba graczy w MTG szacowana jest na 20 milionów (z czego ponad 200 tysięcy uczestniczy aktywnie w scenie turniejowej).**

## Pierwsza karcianka?

**Magic: The Gathering jest powszechnie uważana za pierwszą kolekcjonerską grę karcianą. Wprawdzie podobne karcianki sportowe pojawiły się w Stanach Zjednoczonych jeszcze na początku XX wieku, miały one jednak zdecydowanie mniejszą talię, a ich zasady były zazwyczaj prostsze nawet od tradycyjnych gier karcianych, trudno więc zaliczać je do tego samego gatunku, co Magic i jego naśladowcy.**

### Kolory magii

Tak jak w grze karcianej, w Magic: Legends skorzystamy z zaklęć reprezentujących pięć różnych kolorów magii. Każdy z nich ma swoje silne strony, ale także słabości.

**Biały** – reprezentuje porządek, prawo, leczenie i światło. W walce opiera się na przywoływaniu dużej ilości niewielkich istot, na zapobieganiu obrażeniom oraz na wzmocnieniach. Jego słabością są niewielkie bezpośrednie możliwości ofensywne.

**Czarny** – kolor mocy, ambicji, śmierci i ciemności. W walce wykorzystuje wysysanie życia oraz wskrzeszanie zmarłych. Jego największą słabością jest fakt, że wiele ofensywnych zaklęć wywołuje obrażenia również u maga, który nimi rzuca.

**Niebieski** – oznacza umysł, manipulację, iluzję oraz żywioły wody i powietrza. W walce stosuje przede wszystkim kontry oraz przejmowanie kontroli nad przeciwnikami. Największym problemem niebieskich talii jest słabość przywoływanych istot.

**Czerwony** – reprezentuje wolność, chaos, pasję, wojnę, a także żywiły ognia oraz ziemi. Zadaje silne bezpośrednie obrażenia oraz przywołuje bardzo szybkie stwory. Słabością czerwieni jest jej niestałość – większość stworów ma bardzo niską wytrzymałość.

**Zielony** – kolor życia, niezależności i instynktu. W walce pozwala na przywoływanie wielkich stworów i zwiększanie ich wytrzymałości. Zielona magia jest jednak ograniczona jeśli idzie o zadawanie obrażeń.

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę.

# Ubijanie monstrów kartami jest... magiczne.

lądów do generowania magicznej energii. Z kolei w Legends, tworząc talie wielokolorowe, dzielimy nasz zasób many (oraz tempo jego regenracji) w sposób proporcjonalny do ilości kart każdego koloru będących w naszym posiadaniu. Talia złożona z 2 kart niebieskich i 10 białych będzie generowała 5 razy więcej many białej, ograniczając tym samym to jak często gracz zdoła wykorzystać niebieskie zaklęcia.

Gra może się jednak okazać warta świeczki, bo jedną z istotnych cech, jakie mają odróżniać Magic: Legends od pozostałych aRPG-ów jest **finezyjny mechanizm synergii pomiędzy poszczególnymi zaklęciami**. Tak jak w pełnoprawnej karciance, zaklęcia będą ze sobą współgrały i wzmacniały nawzajem, albo nawet wywoływały po ich połączeniu zupełnie nowe efekty. A wiele synergii – szczególnie ciekawych i potężnych – ma wynikać ze współdziałania magii wielu kolorów. Zresztą skorzystamy z tego też w multiplayerze. Wprawdzie Magic: Legends ma oferować tryb dla jednego gracza, ale – podobnie jak w Diablo – prawdziwa zabawa kryje się w grupowym tłuczeniu wrażych monstrów.

### Reżyser

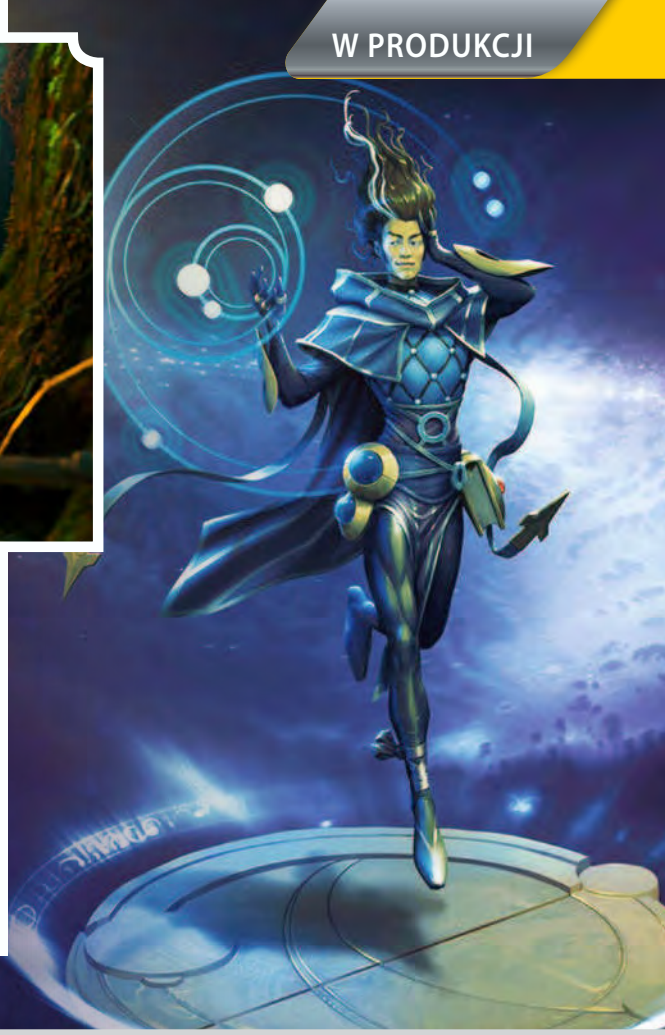
Twórcze przetłumaczenie mechanizmów znanych z karcianego oryginału na język gier aRPG musi budzić uznanie, ale prawdziwym asem w rękawie developerów ma być zupełnie nowy pomysł. Magic: Legends wykorzysta mechanikę „Reżysera". W założeniu ma to być system pozwalający uniknąć nudy, ale dalece bardziej wysublimowany od rozwiązania znanego z innych RPG-ów, czyli skalowania poziomu przeciwników. **W Legends sztuczna inteligencja na bieżąco oceni sposób w jaki gracz kieruje swoją postacią i jeśli uzna, że gra jest zbyt łatwa, to stworzy zagrożenia będące wyzwaniem dla jego stylu gry.** Zostaniemy więc przymuszeni do tego, by adaptować taktykę do zmieniających się dynamicznie wyzwań. Gra nie będzie miała jednego idealnego buildu postaci i stylu gry, który pozwoli w sposób bezstresowy zmieść wszystkich wrogów. A przynajmniej tak twierdzą developerzy.

Warto przy tym odnotować, że same mapy nie będą generowane losowo, ale zostały w stu procentach przygotowane „odręcznie". Bardzo dobitne podkreślanie tego – w gruncie rzeczy neutralnego – faktu przez twórców, każe przypuszczać, że w zamierzeniach twórców mają się one prezentować niezapomnianie. Niewykluczone, że tak właśnie będzie i mocno nas Magic oczaruje, choć póki co udostępnione przed developerów gameplaye

Ugryzienie tych pająków raczej nam nie da pajęczych mocy.

z wersji beta nie pokazały od strony designu niczego, czego nie widzieliśmy wcześniej w Diablo III albo Path of Exile.

Czy Magic: Legends spełni pokładane w produkcji nadzieje? Wiele zależy od tego, czy twórcy gry wyprzedzą Diablo IV. W tej chwili mówi się o premierze na samym początku 2021... i ten sam termin jest najbardziej realistyczną datą wydania produkcji Blizzarda. Bezpośrednia konkurencja z najsłynniejszym tytułem aRPG w historii nie będzie należała do łatwych, ale twórcy Legends mają jeszcze jeden atut. Chcą opierać się na modelu free to play... na razie nie zdradzając sposobu generowania przychodów. Jeśli jednak uda im się stworzyć sensowny model monetyzacji i zdołają wzbudzić zainteresowanie zarówno wśród fanów Diablo, jak i miłośników karcianego Magica, to piekielne hordy spod znaku Blizzarda będą miały twardy orzech do zgryzienia. |CDA|



REKLAMA

Kiedy świat Azeroth był młody, podobni bogom tytani zaprowadzili w nim ład, kształtując jego lądy i morza. Ich wysiłki sprawiły, że Azeroth stała się wspaniałą krainą – taką, jaką ją sobie wyobrazili. I mimo że tytani już dawno odeszli, ich wizja przetrwała. Zwie się Szmaragdowym Snem – jest bujną, dziką i pierwotną wersją świata World of Warcraft.

Wiele tajemnic spowija Szmaragdowy Sen i jego samotnych strażników – zielone smoki. W minionych czasach druidzi wkraczali do Snu, by go doglądać i kontrolować przepływ życia w Azeroth – na tym polegała ich nigdy niekończąca się misja utrzymywania chwiejnej równowagi w naturze.

Niestety nie wszystkie sny są przyjemne. Szmaragdowy Koszmar, obszar zepsucia wewnątrz Szmaragdowego Snu, zaczął się powiększać i zmieniać wszystko wokół w przerażającą krainę. Objął swym działaniem zielone smoki, które opuszczały go ze zrujnowanymi umysłami i wyniszczonymi ciałami. Druidom zapuszczającym się w gasnący Sen coraz trudniej było się z niego wydostać – czasem okazywało się to wręcz niemożliwe.

Nie były to zresztą jedyne ofiary Koszmaru: oddziaływał on na coraz więcej istot. Wydaje się, że nawet Malfurion Burzogniewny, najznamienitszy z druidów Azeroth, mógł znaleźć się pod jego zgubnym wpływem. Kiedy po świecie zaczynają szaleć niekontrolowane koszmary, rusza wyprawa, której celem jest odszukanie i oswobodzenie arcydruida.

**Już wkrótce wrogowie poznają prawdziwe znaczenie nazwiska Burzogniewny!**

WORLD of WARCRAFT BLIZZARD ENTERTAINMENT insignis

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- DATA WYDANIA: 20 MARCA 2020
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: BĘDZIE ASYMETRYCZNY MULTI

# FPS • ARENA SHOOTER • DEMONY

JUŻ GRALIŚMY!

# DOOM ETERNAL

## Zobaczył zamarznięte piekło: **Krigore**

**Do premiery najnowszego Dooma zostało wprawdzie parę tygodni, ale już teraz miałem okazję przejść pierwsze trzy etapy najnowszego FPS-a id Software. Powiem tak: wygląda na to, że gameplay znowu urwie mi łeb.**

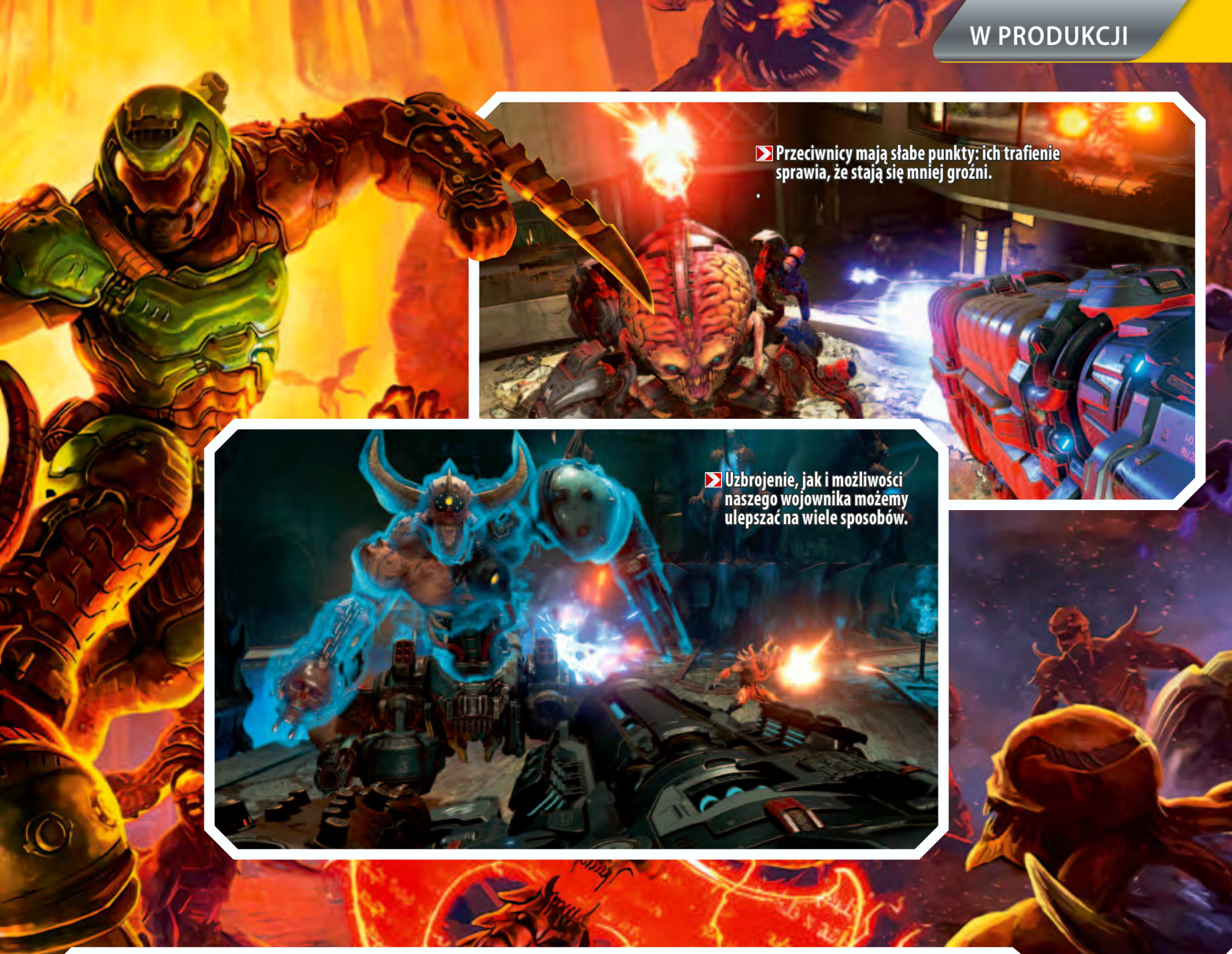


**Nie** jest to rzecz jasna pierwszy fragment nowego Dooma, jaki przyszło mi ograć. Wcześniej mogliśmy przy okazji różnych targów zobaczyć lokacje na Marsie i okolicach, gdzie bohater gromił piekielne siły z właściwą mu subtelnością. Tym razem padło natomiast na Ziemię i inwazję piekielnych. Miałem więc okazję zobaczyć, w jaki sposób tak naprawdę rozkręca się cała impreza. Cóż, rozkręca się szybko. Powiem szczerze, że cała ta marsjańska zadyma, którą po raz pierwszy przeszedłem parę miesięcy temu, zostawiła tak niezatarte wrażenie, że zaczynając tym razem od początku... czułem się dziwnie. No jak to? Bez skakania, podwójnych dashy, strzelby z łańcuchem i wszystkich innych zabawek? Spacer jednak szybko się kończy i już na drugim etapie jesteśmy rzucani pod piekielny pociąg.

Rozwałka, oddech – zapamiętaj, powtórz **Tym, co mi się bardzo w Doomie podoba, jest rytm gry.** Lokacje, które do tej pory widziałem, zbudowane są w taki sposób, by gracz doświadczył swego rodzaju huśtawki. Otwarte przestrzenie mieszają się tutaj z bardziej ciasnymi przejściami. W praktyce więc przemieszczamy się od areny do areny. Na każdej z kolejnych tych sekcji czekają demony, które oczywiście odsyłamy z powrotem w otchłań, a trzeba się przy tym uwijać jak egzorcysta w Halloween. Posprzątane? No to idziemy dalej, szukamy przejścia, po drodze zaś pacyfikujemy nieco mniejsze grupy wrogów – mniej lub bardziej uciążliwych, jak zwykle próbujących wydrapać nam oczy, ale napastujących raczej tak dla zasady. Można się rozejrzeć, złapać oddech, pozaglądać w mniej oczywiste zakamarki mapy czy rozgryźć jakąś przestrzenną zagadkę. I tak do czasu, gdy wejdziemy na kolejną arenę i znów zacznie się młyn na całego.

Doom Eternal jest singlowym arena shooterem – największych emocji spodziewajcie się więc właśnie w tych hubach, gdzie z całą mocą koncentruje się zło. Dopiero tutaj mamy okazję rozwinąć skrzydła i pokazać, na co nas stać. A twórcy – i chwała im za to – dają nam do dyspozycji arsenał, dzięki któremu Doom Slayer jest w zasadzie samowystarczalną maszyną do

Sylwetki przeciwników zachwycają detalami.



Przeciwnicy mają słabe punkty: ich trafienie sprawia, że stają się mniej groźni.

Uzbrojenie, jak i możliwości naszego wojownika możemy ulepszać na wiele sposobów.

zabijania. Mam wrażenie, że w porównaniu do poprzedniej części zmieniła się tu nieco filozofia gry: jak jesteś dobry, to wcale nie musisz zwracać uwagi na znajdźki po drodze. Pewnie, dobrze jest odkryć leżącą gdzieś w zakamarkach zbroję czy dodatkowe życie. Na wiele to jednak nie wystarczy. Tutaj potrzebne do niszczenia zła surowce lepiej sobie po prostu wyrąbać z cielsk wrogów.

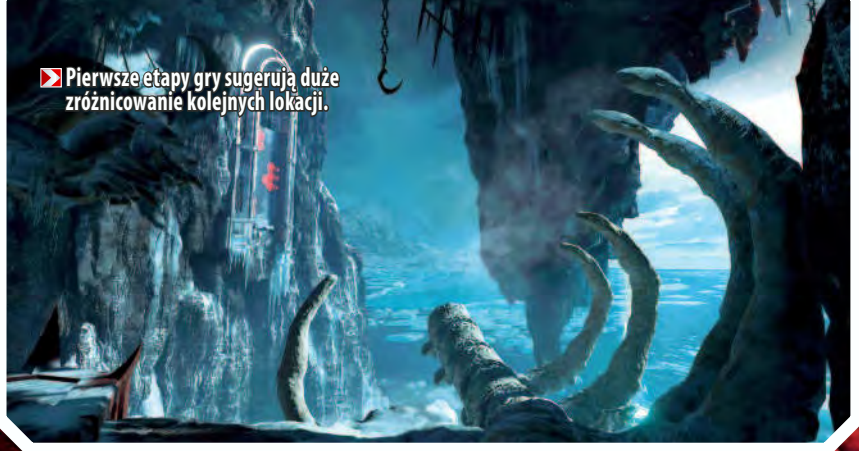
W tej grze nie ma pistoletu. Gdy już wyczerpiemy całą amunicję, to zamiast sięgać po tę małą, na tle bardziej zaawansowanego oręża żałośnie wręcz śmieszną pukaweczkę i robić nią uwłaczające majestatowi Doom Slayera „piu, piu, piu", chwytamy piłę łańcuchową. Wystarczy wówczas złapać jednego sługusa piekieł i niczym Ash Williams z „Martwego zła" bezceremonialnie przepołowić gadzinę. Wraz z krwią tryśnie wówczas amunicja – a co dalej, już sami wiecie. To wbrew pozorom duża zmiana: nie śmigamy boczkiem, chyłkiem i tyłkiem, w panice szukając żarcia dla pukawek, a wprost przeciwnie – rzucamy się w młyn, by wyszarpać, co nam się należy. Tak samo jest zresztą z życiem i pancerzem. **Finishery na ogłuszonych wrogach nie tylko pozwalają się ich szybciej pozbywać, ale i są źródłem życiodajnej energii.** Brakuje pancerza? Nie ma sprawy, podpal wroga, wygarnij w jego stronę ołowiem, a już nie będziesz narzekać na to, żeś goły jak rycerz u balwierza. Cholernie mi się to podoba: nie jesteśmy uwiązani do pomysłów projektanta poziomu i jego kaprysu w rozkładaniu apteczek. No, najczęściej – bo jednak jak się gra na wyższych poziomach trudności, to życie może uratować nawet przypadkowe wdepnięcie w apteczkę, gdy się wycofujesz i odgryzasz się ścigającej cię hordzie. A to wbrew pozorom zdarza się często, gdyż wróg przybywa falami i ma przewagę liczebną. Wniosek z tego jeden: trzeba planować.

W istocie Doom Eternal daje nam narzędzia do zabawy polegającej przede wszystkim na zręczności – ale daleko **głębszą satysfakcję przynosi dopiero doklejanie do tej zręczności taktyki**. W locie, podczas samych starć. Chodzi o to, żeby tu skoczyć, tam uszczknąć amunicji piłą, potem zignorować tych słabszych i bić mocnego, uzupełniając sobie w międzyczasie z pozostawionych przy życiu chodzących rezerwuarów siły witalne i pestki do broni. Szczególnie dobrze sprawdza się to właśnie na wyższych poziomach trudności. Na standardowym da się na ogół czyścić wszystko z marszu. Oczywiście wszystko to było już wcześniej – tyle że Eternal poszedł do przodu i tym razem twórcy wręcz nakłaniają nas do bardziej intensywnego grania.

**Soczysta, wyjątkowo szybka i brutalna gra dla dorosłych.**

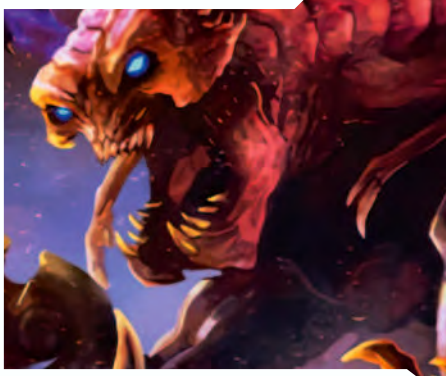
## Chwila wytchnienia

W przerwie między zarzynaniem musimy przebijać się przez labirynt map. Czasami dosłownie. Lokacje w Doom Eternal »



Pierwsze etapy gry sugerują duże zróżnicowanie kolejnych lokacji.

Efekty walki widać na cielskach naszych przeciwników.





bywają pokręcone: żeby dostać się do dalszej sekcji, czasami musimy się rozejrzeć i poszukać ukrytego przejścia. Niekiedy też trzeba rozgryźć, którą dźwignię pociągnąć i którędy przeskoczyć po aktywacji wspomnianego przełącznika zanim przejście z powrotem się zamknie. Bywa, że mamy nawet parę następujących po sobie sekwencji tego typu – należy się więc wykazać nie tylko spostrzegawczością, ale i sprytem. Pocieszające jest, że jak już rozgryziemy taki problem i przejdziemy dalej, w międzyczasie pojawia się skrót – np. w formie trampoliny – który sprawia, że za drugim razem jest dużo łatwiej.

W ogóle eksploracja świata – jeśli mogę wyrokować po tych trzech levelach – została tu rozwinięta i sprawia dużą frajdę. W każdej chwili możemy sprawdzić, gdzie już byliśmy (odwiedzone fragmenty zmieniają na minimapie kolor, ominięte sekcje pozostają szare), a nawet wrócić się do początkowych fragmentów mapy, korzystając z systemu szybkiej podróży. A wszystko po to, żeby odkrywać sekrety i zbierać niecodzienne znajdźki, których w Eternalu jest dużo więcej niż poprzednio.

**Parę dobrych pomysłów podkręca tempo akcji.**

Wszystkie zdobyte w ten sposób trofea można potem oczywiście oglądać, np. odwiedzając między misjami statek Doom Slayera – czyli naszą bazę wypadową i nieźle rozbudowany hub. Możemy tu choćby odsłuchać znalezione po drodze klasyczne soundtracki czy zaszaleć na arenie, sprawdzając w praktyce działanie nowoodkrytego oręża. Fajna sprawa i kolejne punkty za klimat.

## Jucha, morze juchy!

Nie jest to gra dla młodszych – bez dwóch zdań. Efekty ostrzeliwania przeciwników są nader widowiskowe. Świetnie widać, szczególnie na tych mocniejszych, uszkodzenia, które zadajemy. Demonom odpadają części wyposażenia, cielska z biegiem czasu i kolejnymi pigułami zamieniają się w krwawe ochłapy. Pozbawiamy ich kończyn mięśni, wyrywamy dziury w korpusach, a wszystko uzupełnia tryskająca krew – szczególnie widoczna na zbliżeniach, kiedy następuje finał w postaci widowiskowego finishera w walce wręcz. Ma to też wymiar praktyczny – każdy przeciwnik ma swoje mocne i słabe strony. Odpowiednio celując, np. w działka naramienne, pozbawiamy wroga częstokroć jego najmocniejszych ataków i zmieniamy sposób, w jaki ten nas potem atakuje. W ogarnięciu tych wszystkich informacji pomaga podręcznik z charakterystyką piekielnej kohorty – wystarczy się wczytać.

Także mapy wyglądają naprawdę nieźle. **Każdy poziom, który udało mi się zobaczyć, prezentował się inaczej.** Szczególne wrażenie zaś zrobiła mapa na dalekiej północy, gdzie dziedzińce bazy okultystów przykrywał śnieg. Każda też ma jakieś elementy, które zwracają uwagę swym rozmachem. A to gdzieś przejdzie się między wieżowcami gigantyczny demon, kiedy indziej z kolei zobaczymy równie wielkiego sługusa czeluści, który dla odmiany zastygł w bezruchu rozerwany przez spoczywającego tuż obok mecha. Scenografia robi rażenie. Ponownie też możemy jej elementy wykorzystać na swoją korzyść. Wspomniany wielgachny robot ma w dłoniach blastery, którymi da radę po uprzednim znalezieniu zasilania wyrwać dziurę w ścianie – to tylko jeden przykład, jestem pewien, że takich niespodzianek będzie więcej.

**Cieszy również zakres rozwoju postaci**. Kolekcjonując znajdźki i wypełniając wyzwania w ramach danej misji, z biegiem czasu zyskujemy dostęp do wzmocnień, które sprawią, że będziemy mieli więcej życia, zbierali przedmioty bardziej od nas oddalone czy zadawali więcej obrażeń. Również broń da się modyfikować. Każda ma alternatywny tryb działania, który wybieramy sobie wedle potrzeby z odblokowanej puli.

A wiecie, co jest najlepsze w tym wszystkim? Mamy styczeń, a ja już chyba wiem, jaki tytuł będzie moją ulubioną grą tego roku. |CDA|

**CIESZY**

- ⊞ **akcja, klimat!**
- ⊞ **duże możliwości rozbudowy postaci**
- ⊞ **wizualnie wszystko gra**

**NIEPOKOI**

- ⊟ **dużo tu skakania jak w małpim gaju**

PRODUCENT: WORLDWALKER GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (70 ZŁ)
MULTI: BRAK

# DZIKI ZACHÓD • NIEUMARLI • PODZIEMIA

JUŻ GRALIŚMY!

# WEST OF DEAD

## Zgubił gdzieś swój motocykl: Otton

**Chociaż główny bohater West of Dead wygląda niemal identycznie jak Johny Blaze z „Ghostridera" po zapadnięciu zmroku, przygody obu panów cechują się mocno odmienną dynamiką...**

**Spoglądając** w pierwszej chwili na jegomościa z płonącą twarzą ubranego w długi płaszcz i gawędzącego z barmanem przy kontuarze, podziewałem się, że za chwilę podniosę dwie giwery, złamię kopniakiem drzwi i rozpocznę w ciasnych tunelach srogą rzeź kręcących się tam poczwar. Pistolet i strzelba? Są. Drzwi? Również. Przeciwnicy do ubicia? Jeszcze jak… Po chwili okazuje się jednak, że pociski w magazynku szybko się kończą, przeciwnicy wcale nie chcą padać od jednego strzału, a bohater porusza się, jakby zapomniał zjeść Snickersa.

### Dziwny shooter

Po ograniu bety trudno jest niestety wyrokować, czym tak naprawdę West of Dead będzie. W obecnej formie **to proceduralnie generowany top down shooter z elementami roguelike'a**. Nie wiadomo jednak, w jaki sposób permanentna śmierć będzie działać po dodaniu kolejnych etapów. Na ten moment poziom jest tylko jeden i da się go zaliczyć w jakieś 30 minut, gdy tylko opanujemy wrodzone ADHD (o czym za chwilę). Na temat głównego bohatera wiemy obecnie tyle, że przemówi głosem Rona Perlmana z „Hellboya", a jego życiowym celem jest posyłanie do piachu różnych okropności, które z jakiegoś powodu same nie chcą w nim spocząć.

Mam nadzieję, że twórcy wycisną z tego pomysłu coś więcej, bo **uwielbiam reprezentowany przez grę nurt Weird West**, łączący western z horrorem/fantasy. Dobrymi wzorcami są np. Undead Nightmare czy „Mroczna Wieża" Kinga – a West of Dead dorzuca do niego jeszcze specyficzny, komiksowy styl graficzny. W udostępnionym etapie trafiamy akurat do opanowanej przez nieumarłych kopalni – mrocznej wersji miejsca dla westernów kultowego.

### Rozpędzony jak motocykl

Jak już wyżej wspomniałem – rozgrywka w West of Dead nie jest zbyt dynamiczna. Czasy przeładowania, wielkość magazynków, krótki pasek zdrowia i dość powolne ruchy bohatera szybko zmuszają nas do trzymania się podczas walk na dystans – **wskoczenie między kilku oponentów raczej nigdy nie kończy się dobrze**. Chociaż dwururka ma całkiem spory rozrzut, i tak przeciwnik najczęściej przetrwa postrzał z ostatnimi pikselami życia, po czym odwdzięczy się nam kulką, gdy będziemy przeładowywać. Chyba, że stoi w zasięgu przygaszonej lampy, którą możemy rozświetlić, by na chwilę go oślepić. Szanse na ratunek przyniesie czasem unik, chociaż zda on egzamin raczej przy pojedynczym przeciwniku, bo część wrogów próbuje dopaść nas zaraz po odskoku.

**Poza dość mozolną rozgrywką i ciekawymi realiami West of Dead na razie niestety niczym specjalnym się nie wyróżnia.** Możliwe, że to kwestia wczesnego etapu produkcji. Poza wybijaniem przeciwników w losowo generowanych korytarzach oraz nietrudnej walki z bossem na koniec niewiele tu jednak urozmaiceń. Czasami znajdziemy broń różniącą się od podstawowych pojemnością magazynka czy zadawanymi obrażeniami albo skrzynię z dodatkowym zdrowiem lub bonusem skracającym czas przeładowania. W praktyce nie wpływa to jednak szczególnie na wrażenia z zabawy. Jeżeli West of Dead ma być rozwijane w stronę roguelike'a, już teraz powinno nieco mocniej to zaznaczyć.

Punkty kontrolne umożliwiają szybką podróż, ale nie zapisują gry.

Nasz mroczny mściciel powinien wystrzegać się tłumów.

Z drugiej strony sami twórcy chyba zdają sobie sprawę, że droga do celu jest jeszcze długa, bo zdecydowali się za darmo przekazać wczesną wersję posiadaczom XBO. Do tego założyli dla społeczności kanał na Discordzie i obiecują włączyć fanów w rozwój gry. Miejmy nadzieję, że dzięki poradom innych, sami do premiery znajdą wyjście z kopalni, do której wraz z głównym bohaterem zapędzili się w demie. |CDA|

**CIESZY**
- klimatów Weird West nigdy za dużo
- interesujący styl graficzny

**NIEPOKOI**
- trochę za dużo kamperstwa
- na razie trudno wyrokować

### Wendigo

Nadzieją napawa to, że twórcy inspirują się indiańską mitologią – betę kończy walka z Wendigo. To pochodzący z mitologii Indian potwór, który budzi się w człowieku odrzuconym przez ukochaną osobę. Bestia morduje kojarzących mu się ze zdrajcą ludzi i boi się tylko ognia, który roztapia jej lodowe serce.

- PRODUCENT: SEENAPSIS STUDIO
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (65 ZŁ)
- MULTI: BRAK

# KARCIANKA • TAKTYCZNA • ROGUELIKE

JUŻ GRALIŚMY!

# A LONG WAY DOWN

Nie lubi Limbo i nie lubi Comy: **9kier**

**Nie wiem, co jest mniej przyjazne. Limbo, które przemierza główny bohater A Long Way Down, czy Limbo wydane dawno temu przez Playdead.**

**Tak** się składa, że produkcja Seenapsis, która w połowie stycznia trafiła do steamowego wczesnego dostępu, nie jest w przeciwieństwie do indyka sprzed lat porażką projektową, choć naturalnie **jak na alfę przystało, nie jest pozbawiona niedociągnięć**. Nieprzyjazność przedstawionego tam limbo – zawieszonego w przestrzeni, niestabilnego miejsca, do którego bohater trafił po śmierci – wynika z faktu, że krążą po nim żądne krwi kreatury, od minotauropodobnych, przez gady i strachy na wróble, po nieumarłych. Jeśli się nad tym zastanowić, Sam także jest nieumarłym – nie przeszedł jeszcze przecież na tamten świat i jego dusza błąka się po otchłani. Przez „poczekalnię" prowadzi go zdalnie Ma'Bri, medium, którą znał za życia.

## Spadam...

Po drodze bohater spotyka inne zagubione postaci, chociaż większość buildu spędziłam, mam wrażenie, w pojedynkę. A Long Way Down utrwala niestety stereotyp, że nawet w świecie fantasy żeńskie bohaterki uzdolnione mogą być co najwyżej w leczeniu i magii, a nie w tradycyjnej wojaczce, ale Seenapsis nadrabia to faux pas niezłą mechaniką.

Choć wśród inspiracji studia (patrz: ramka) developerzy nie wymieniają Guild of Dungeoneering, trudno mi nie myśleć o grze Gambrinous w kontekście tworzenia mapy. **Limbo zbudowane jest tylko częściowo, resztę tworzy się z różnego rodzaju klocków** – niektóre przywołują przeciwników, inne pozwalają postawić ognisko (przywracające pięćdziesiąt hapeków dla każdej postaci, która w nie wejdzie), a część to akcje, np. obracanie kwadratów o 90 lub 180 stopni, zastawienie pułapki, niszczenie ścian czy skrawków lądu. Na ułożenie klocka, podobnie jak na ruch, zużywa się akcje, a po wykorzystaniu wszystkich następuje koniec tury. Wtedy czas na zagrywki wrogów, którzy na szczęście robią to jednocześnie i nie każą na siebie czekać dwóch godzin jak w Blackguards.

## ...pomiędzy zdania...

Koniec tury to, niestety, także czas na realizację niecnych zamiarów głównego przeciwnika bohatera, mistrza lochów. Ten za wszelką cenę próbuje zniweczyć plany Sama i w swojej rundzie zabiera mu i wykorzystuje jeden z klocków. Ich liczba jest ograniczona i mimo że na mapie zwykle znajduje się kilka miejsc, w których można je uzupełnić, brak tego budulca stanowi nieraz duży problem, w skrajnych przypadkach uniemożliwiający kontynuowanie misji.

Odczułam to dopiero pod koniec wczesnej wersji, ale bardzo boleśnie – zanim nauczyłam się poruszać optymalnie i biec prosto do celu, podchodziłam do tej samej misji dwa czy trzy razy. Jako że **miejscówki są proceduralnie generowane**, czasami można mieć olbrzymiego farta, wszystkie strategiczne pola blisko siebie i więcej miejsc pozwalających uzupełnić bloki. Innym razem miałam poczucie, że gra mnie nienawidzi i po prostu robi mi na złość. AI to robi dobrą robotę, rzeczywiście utrudniając mi zabawę poprzez np. zastawianie mi przejść, to zachowuje się idiotycznie. Z tego też powodu trudno powiedzieć, w jakim stopniu to, że udało mi się ukończyć udostępniony build, zależy od moich umiejętności, a w jakim od łutu szczęścia.

Na mapach Sam ma do wykonania różne – główne i opcjonalne – zadania, jak zabicie określonej liczby przeciwników lub jakiegoś konkretnego, nieschodzenie poniżej 250 punktów zdrowia albo dotarcie do totemu czy trzech ognisk. Za ich wykonanie otrzymuje elementy ekwipunku, mikstury czy wykorzystywane w trakcie potyczek karty. Jeśli zawiedzie – padnie albo zorientuje się, że nie ma już możliwości ukończenia głównego questa choćby wskutek braku budujących limbo klocków – może rozegrać misję od nowa, wcześniej wydając zebrany pył na rozwój kart i przedmiotów. **Pod względem stałego** »

**progresu nawet pomimo porażek – i częściowo również pod względem atmosfery – przypomina mi nieco Hadesa**, choć w kwestii angażowania gracza przegrywa z produkcją Supergiant w przedbiegach. Przyznaję natomiast, że mimo kilku godzin spędzonych z wczesną wersją A Long Way Down nadal nie rozkminiłam, kiedy dokładnie traci się ekwipunek po śmierci, a kiedy nie, bo gra zdaje się dawać mi sprzeczne sygnały.

### ...w niedorzeczności...

Taktyczne starcia to gatunkowy standard i są w porządku – nie licząc może konieczności przeskakiwania między postaciami, które różnią się tylko podstawową kartą, ale mają różne statystyki wpływające np. na liczbę zadawanych obrażeń czy siłę leczenia. **Niestety, powtarzalność zarówno przeciwników, jak i poza tym niezłej ścieżki dźwiękowej szybko daje się we znaki.** Przydałoby się większe zróżnicowanie nie tylko samych wrogów, ale także ich zachowań, a także praca nad balansem. Jeśli nie robi się głupot, szybko można dojść do momentu, w którym oponenci stają się męczącym obowiązkiem zamiast stanowić wyzwanie. Wcześniej, budując talię, koncentrowałam się na silnych atakach i buffowaniu zdolności ofensywnych, ale w późniejszej fazie rozgrywki starcia wygrywały mi mocne, rozwinięte karty leczące potrafiące przywrócić nawet kilkaset punktów zdrowia.

Co ciekawe, jeżeli umrze Sam, wraca do hubu i zabawę z daną lokacją trzeba zacząć od nowa, lecz kiedy umiera któryś z tego towarzyszy, można kontynuować przygodę (utracona postać powróci po ukończeniu poziomu). Podczas zabawy doświadczyłam w efekcie bardzo bzdurnej sytuacji – głównym questem było dostanie się do zawartości dużej skrzynki i kiedy w końcu do niej dotarłam, okazało się, że do jej otwarcia wymagane są przynajmniej dwie pary rąk, a niestety moja towarzyszka padła wcześniej. Gra powinna była poinformować mnie, że nie dam rady ukończyć tego questa, podobnie jak o tym, że nie trzeba zrobić wszystkich zadań i po wykonaniu głównego wystarczy kliknąć napis „wyjście". To drobne niedociągnięcia, które, mam nadzieję, zostaną jeszcze dopracowane w przewidywanej na ten rok (jeśli wierzyć opisowi na Steamie, 4-8 miesiące po premierze we wczesnym dostępie) pełnej wersji.

### ...jaka zabawa

Mimo nieobiecującego zbyt wiele tytułu gry – odnoszącego się zresztą do tego, że po ukończeniu każdego poziomu bohater po prostu spada do hubu, coraz niżej i niżej – jestem nią raczej zaintrygowana. Nie wiem, jak duży wycinek produkcji stanowią dwie krainy, które widziałam (nazywam je roboczo granatową i zieloną), ale mam nadzieję, że niewielki, bo **przygodę z produkcją mogłaby zepsuć w zasadzie wyłącznie zbyt krótka, niesatysfakcjonująca rozgrywka**. Nie byłby to problem, gdyby wprowadzono do niej permaśmierć, ale w przypadku każdorazowego odradzania się w hubie z możliwością restartu ostatnio odwiedzonego poziomu życzyłabym sobie dłuższej kampanii. Czy mistrzowie podziemi wysłuchają mojej prośby, czy tradycyjnie zrobią mi na złość? |CDA|

**CIESZY**

- **proceduralnie generowane poziomy**
- **stały progres**
- **przyjemna mechanika budowania mapy...**

**NIEPOKOI**

- **...która daje się we znaki pod koniec**
- **powtarzalność przeciwników**
- **sporadyczne problemy z komunikacją mechanizmów**

## JAK TO JEST ZROBIONE?

**Developerzy z Seenapsis otwarcie przyznają, skąd czerpali inspirację – z Darkest Dungeon, Slay the Spire i Hand of Fate.**

### Darkest Dungeon

**Wyborny taktyczny roguelike każe graczowi zarządzać starą posiadłością i wysyłać bohaterów na ekspedycje do krętych, mieszczących się pod nią lochów, by powstrzymać pałętające się po niej kreatury i odkryć jej mroczne sekrety. Produkcja Red Hook nie wybacza i żeby zobaczyć napisy końcowe nawet na najniższym poziomie trudności, wylać należy wiele łez. Darkest Dungeon uczyniło ze stresu – jak wiele tytułów przed nim – formę sztuki, a genialna, innowacyjna mechanika bazująca na ułożeniu postaci zainspirowała garść klonów, w tym znajdującego się obecnie we wczesnej wersji Iratusa: Lord of the Dead oraz polskie Warsaw.**

### Slay the Spire

**Najlepsza gra roku 2019 nie tylko według mnie, ale także według enkiego. Do tej pory wbiłam w Slay the Spire niecałe trzysta godzin, a z questami dziennymi, trybem ascension z rosnącym poziomem trudności oraz nowowprowadzoną czwartą postacią – bazującą na zmianie postaw – nie wygląda na to, bym miała się produkcją Megacrit znudzić. Szalenie przystępna i bogata w taktyki karcianka taktyczna w połączeniu ze zróżnicowanymi bohaterami, wydarzeniami losowymi oraz niedługimi rozgrywkami uzależnia jak mało co.**

### Hand of Fate

**Gra Defiant Development ma naprawdę fatalną, choć stylizowaną Batmanami walkę w czasie rzeczywistym (w „dwójce" trochę ją poprawiono, ale wciąż jest kiepska) i tragiczne sekwencje z torem przeszkód, natomiast dobrze robi coś innego. System budowania mapy z wcześniej wrzuconych do talii elementów oraz bazujące na RNG wydarzenia fabularne sprawiają, zwłaszcza w drugiej części serii, że nawet te same misje rozgrywane raz po raz za każdym razem wyglądają trochę inaczej. Nie spodziewałabym się jednak – mimo wyraźnego w obu produkcjach wpływu gracza na kształt świata – że seria stanowiła inspirację dla A Long Way Down.**

POLECA to&owoTV

# NETFILM

## PONAD 140 SERIALI I FILMÓW

**NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+**

**OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE**

**JEDYNY W POLSCE MAGAZYN**
O OFERCIE PLATFORM STREAMINGOWYCH

PREMIERY
**RECENZJE**
GWIAZDY
**KULISY**

CO 2 MIESIĄCE W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY.

PRODUCENT: TREPANG STUDIOS
DATA: 2020
JAK ZAGRAĆ: DEMO NA STEAMIE
MULTI: NIE WIADOMO

# FPS • F.E.A.R. • PIĘKNO DESTRUKCJI

JUŻ GRALIŚMY!

Pisał tekst w zwolnionym tempie: **DaeL**

**Chciałbym wykorzystać tę okazję, by porozmawiać o sztuce. A ściślej rzecz biorąc – o problemach ze zdefiniowaniem tego pojęcia. Dla starożytnych sztuka była po prostu synonimem rzemiosła. W renesansie podnoszono ją do statusu równego nauce. Oświecenie związało sztukę z dążeniem do oddania naturalnego piękna. A współczesność kompletnie zrezygnowała z definicji...**

Wślizgi, skoki i zwolnione tempo pozwalają stawić czoła uzbrojonym po zęby wrogom.

# TREP

**Jeśli zaś** jesteście ciekawi mojego zdania, to powiem tak – pokonać wślizgiem dystans piętnastu metrów, unikając kul wystrzelonych przez antyterrorystów, a potem władować się w całą ich grupę wyrzucając mężczyzn kopniakami w powietrze i w zwolnionym tempie strzelać do nich jak do kaczek... to też jest forma sztuki.

Owszem, trochę ironizuję. Ale sami musicie przyznać, że FPS z dobrze zaprojektowaną walką jest jak taniec. Wymaga świetnej koordynacji ruchowej, orientacji w przestrzeni, umiejętności złapania rytmu, planowania, ale także improwizowania. A poprawnie przeprowadzona sekwencja ruchów może dostarczyć doznań czysto estetycznych. Jeśli nigdy wcześniej czegoś takiego nie czuliście, to Trepang2 już wkrótce wam to zademonstruje.

## Spóźniona, ale podwójna dawka F.E.A.R.-a.

### Geneza

Aby jednak wyjaśnić fenomen tego zbliżającego się wielkimi krokami indyka, który może odmienić oblicze FPS-ów, musimy cofnąć się do czasów najdawniejszych. A konkretnie do roku 2005, kiedy swą premierę miała przełomowa gra studia Monolith – F.E.A.R. Marketing tego tytułu opierał się wprawdzie na mocnym eksponowaniu obecnych w grze motywów rodem z azjatyckiego kina grozy (na czele ze straszną dziewczynką)... Ale tak naprawdę F.E.A.R. podbił serca graczy czym innym. Po pierwsze – prezentacją. Akcja F.E.A.R. toczyła się wprawdzie głównie w biurowych i magazynowych wnętrzach, dość monotonnych i nie zachwycających (nawet wówczas) jakością tekstur. Ale dzięki doskonałemu systemowi dynamicznego oświetlania, efektom cząsteczkowych oraz ogólnej ilości fruwającego wszędzie badziewia (przede wszystkim fragmentów otoczenia), gra prezentowała się zjawiskowo, niczym film Johna Woo. Zresztą z filmów Johna Woo zaczerpnięto też drugą zachwycającą cechę – rozwinięty mechanizm walki wręcz i możliwość włączania bullet time'u, co czyniło zabijacko-napadalską rozgrywkę wprost niewiarygodnie widowiskową i emocjonującą. Trzecim budzącym podziw aspektem F.E.A.R., dzięki któremu gra zdobyła w niektórych kręgach (do kręgów tych zaliczam się m.in. ja oraz Ninho) status kultowej była sztuczna inteligencja, tworząca złudzenie walki z żywym, myślącym przeciwnikiem. A może raczej – fantastyczna iluzja sztucznej inteligencji. Tak po prawdzie to komputer wcale nie był szczególnym cwaniakiem, ale oskryptowanie AI

Co ten shotgun potrafi zrobić z człowiekiem...

# ANG2

powstawało równolegle z projektami map i było ściśle przypisane do każdej z „aren" na których przyszło nam strzelać. Dzięki temu Monolith mogło stworzyć ułudę błyskotliwej sztucznej inteligencji, która reaguje na poczynania gracza i zachowuje się w sposób nieszablonowy, szukając nowych wejść do pomieszczeń, czołgając się pod meblami i autentycznie co i rusz zaskakując gracza.

Tyle tylko, że cała ta cudowność zakończyła się na pierwszej części F.E.A.R. (no i pierwszym dodatku). Wszystkie kolejne produkcje z serii szły na kompromisy tracąc swój unikalny charakter i powielając klisze innych „wojskowych shooterów" z tamtego okresu. Znikła gdzieś błyskotliwa AI, przepadł fantastyczny system oświetlenia. F.E.A.R. nie doczekał się sequela z prawdziwego zdarzenia. Aż do dzisiaj.

## Trepangacja czaszki

Zaledwie czteroosobowe Trepang Studios po trzech latach żmudnej pracy jest bowiem o krok od ukończenia własnej interpretacji przebojowej gry Monolith. I nawet nie kryją się z inspiracją tytułem sprzed piętnastu lat. Zresztą nie powinni. **Trepang2 to w sumie taki sequel F.E.A.R. o jakim marzyli fani serii**, podający nam jak na talerzu wszystko, co w oryginale było najlepsze. W podwójnej porcji. I z bitą śmietaną.

Graficznie Trepang2 próbuje zastosować ten sam chwyt co F.E.A.R. – wrzuca nas w raczej monotonne wnętrza, które ożywają pod wpływem błysku karabinów, pękających świetlówek, odblasków widocznych na wypolerowanych podłogach, czerwieni rzucanych flar, fruwającego papieru i tynku lecącego ze ścian. Zresztą co tam tynk – **model zniszczeń w Trepang2 jest fenomenalny**, np. chwila pracy karabinem maszynowym, i możemy ściany ogołocić aż do zbrojeń. To samo możemy zresztą zrobić z wrogami, bo seria z karabinu albo strzał ze strzelby wykonany z przyłożenia pozwalają dokładnie poznać wnętrze człowieka – ze szczególnym uwzględnieniem układu pokarmowego i krwionośnego. **Walka – zwłaszcza na krótkim dystansie – jest obłędnie krwawa**, a strzelanie wyjątkowo satysfakcjonujące.

Prawdziwe cudowności zaczynają się jednak dziać, gdy uruchomimy bullet time. Twórcy gry wymyślili fantastyczny filtr, który rozjaśnia nam widok, zmniejsza kontrast i dodaje sporą ziarnistość, tworząc ostatecznie efekt zbliżony do obrazu rejestrowanego kamerami noszonymi na hełmach bądź ramionach antyterrorystów. Nie będę nadużywał określeń w rodzaju „fotorealizm", bo ktoś ten tekst za 10 lat wyciągnie i się będzie śmiał z mojej ekscytacji, więc ujmę rzecz następująco – podczas używania trybu bullet time, Trepang2 wygląda znacznie lepiej, niż ma prawo wyglądać gra stworzona przez czterech gości na Unreal Engine 4.

A skoro już o trybie slow motion mowa, to warto wspomnieć o tym jak wygląda sama

### Tajemnicza nazwa

**Trepang nie jest słówkiem, które łatwo zapamiętać, ale dla głównego developera ma wartość sentymentalną. To tymczasowa nazwa, którą wymyślił na poczekaniu podczas swojego pierwszego game jamu. Od tej pory wplata je w każdy projekt nad którym pracuje.**

Trepang2 ma jeden z najbardziej widowiskowych systemów destrukcji otoczenia.

Strzały z przyłożenia dają okazję, by wejrzeć w głąb przeciwników.

walka. Fani oryginalnego F.E.A.R. będą czuć się jak w siódmym niebie. Mamy tu bowiem klasyczną mieszankę strzelanki z nawalanką, ale jeszcze bardziej dynamiczną od tego, co widzieliśmy w grze Monolith. Bullet time odnawia się stosunkowo szybko – wraz z każdym zabitym wrogiem – sprawiając, że nawet połowa naszych ofiar może dokończyć żywota w spektakularnym zwolnionym tempie. Do tego dochodzi druga spośród dostępnych dla gracza „mocy", czyli niewidzialność. Jest wprawdzie krótkotrwała i niepełna (z bliska nas wykryją, a jeśli wiedzą, gdzie jesteśmy, to strzelać nie przestaną), ale pozwala sprawnie przemieszczać się w miejsce, z którego najwygodniej będzie nam zaatakować przeciwników.

**Prawdziwą „supermocą" do jakiej dostęp ma nasz bohater jest jednak... wślizg**. Trepang2, podobnie jak F.E.A.R. umożliwia sprawne eliminowanie przeciwników przy pomocy uderzeń kolbą albo kopniaków z wyskoku. Ale to, co możemy robić wślizgiem, to są popisy na miarę Sub-Zero z Mortal Kombat – obalanie, a nawet wyrzucanie w powietrze całej grupy wrogów jest na porządku dziennym. Na szczęście nie można tej taktyki nadużywać, bo na ogół ograniczają nas wąskie przestrzenie. Lecz ilekroć teren się trochę otworzy, będziemy mieć z tego sposobu walki masę radości.

## Zmartwienia na zapas

Póki co nie można natomiast zbyt wiele powiedzieć na temat sztucznej inteligencji. Wycinek gry zaprezentowany przez developera był zbyt mały, by można było go porównać z niezwykle sprawnym AI wrogów w F.E.A.R. Ale trudno też mieć większe zastrzeżenia. Uzbrojeni po zęby wrogowie wstrzymują ogień, gdy łapiemy zakładnika, ale jednocześnie próbują obejść nas ze wszystkich stron. Gdy zaczniemy do nich strzelać położą na zakładniku kreskę i będą do nas pruć nie zważając na żywą tarczę. Jeśli pogasimy spluwą światełka, sięgną po flary. A gdy będziemy się chować za murkiem, wyślą nam granat na zachętę. Innymi słowy – wszystko jest na swoim miejscu.

Największą tajemnicą pozostaje wszakże fabuła, o której developerzy nie pisnęli póki co ani słówka. Istnieją jednak przesłanki, by sądzić, że i tu wpływ F.E.A.R. był niemały. Pierwsza misja przedstawia ucieczkę z dziwnego ni to więzienia, ni to laboratorium, do którego właśnie wkroczyła spora ekipa eliminująca przetrzymywanych tam ludzi. I choć na horyzoncie nie zauważyłem strasznych, ośmioletnich dziewczynek, to krótki flashback, w którym odwiedzamy szkolny korytarz pełen samoistnie poruszających się przedmiotów, wskazuje na to, że tematem gry będą zjawiska paranormalne. Wersja demonstracyjna zawiera też dwie mapy możliwe do odpalenia w trybie hordy. W tym wariancie rozgrywki, pomiędzy licznymi falami coraz to lepiej uzbrojonych speców od mokrej roboty, rzucą się też przeciw nam grupy monstrualnych, pozbawionych skóry quasi-zombie. Przeczuwam więc, że tak jak kiedyś zrobił to F.E.A.R., Trepang2 zafunduje nam opowieść o eksperymentach na ludziach, niesympatycznych korporacjach i nadprzyrodzonych mocach. Nie mogę się doczekać!

Poza trzema wspomnianymi demonstracyjnymi poziomami (prologiem i dwiema małymi mapkami do gry w trybie hordy), miałem też okazję zobaczyć dwa poziomy na bardzo wczesnym etapie dopieszczania. I w zasadzie stąd biorą się moje jedyne obawy związane z Trepangiem. Otóż mapy te pełne były mniejszych lub większych bugów, a ostatecznie moja zabawa została przerwana po tym, jak gra postanowiła przepuścić mnie przez ścianę – ale tylko w jedną stronę. No i teraz nabiłem sobie trochę głowę zmartwieniami. Bo choć grało się fantastycznie, a Trepang2 na każdym kroku mnie zaskakiwał, to zacząłem sobie zdawać sprawę z tego **jak ogromnego wyzwania podjęło małe, niezależne studio**. Nie chciałbym, aby tak fantastyczny projekt został zaprzepaszczony przez brak mocy przerobowych na testowanie i łatanie problemów.

Na razie to jednak tylko moje czarnowidztwo. Bo **to, co zaprezentowali twórcy gry, jest autentycznie fantastycznym dokonaniem**. Nawet na obecnym etapie prac, Trepang2 to gra zdumiewająca pod względem oprawy wizualnej i świetnie udźwiękowiona (mowa tu zarówno o pogaduchach, jakie ucinają sobie przez krótkofalówki nasi oponenci, jak i o doskonale współgrającej z akcją muzyce). Ale przede wszystkim to gra dostarczająca frajdy, na którą wszyscy zakochani w F.E.A.R. czekali 15 lat. Jeśli ostateczny efekt prac nie będzie odbiegać jakością od zaprezentowanego dema, to twórcom gry uda się niezła sztuka. |CDA|

### CIESZY

- **widowiskowość**
- **twórcze rozwinięcie mechanizmów z F.E.A.R.**
- **oprawa audiowizualna**

### NIEPOKOI

- **liczba bugów w poziomach spoza ogólnodostępnego dema**
- **ogrom pracy stojącej przed małym studiem**

PRODUCENT: POWERHOOF
DATA WYDANIA: NIEZNANA
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: BRAK

# PRZYGODOWA • THRILLER

JUŻ GRALIŚMY!

Budzi się z długiej drzemki: **9kier**

**Jest tyle rzeczy, które się w point'n'clickach sprawdzają, i takich, które się nie sprawdzają, a Powerhoof potrafi odróżnić jedno od drugiego.**

# The DRIFTER

Bohater wraca na stare śmieci... dosłownie.

**Twórca** Crawl (całkiem w porządku roguelike'a) oraz Regular Human Basketball (które muszę przetestować, bo wygląda odpowiednio bzdurnie) eksploruje różne gatunki – tym razem **pracuje nad niepokojącą przygodówką dla dojrzałych odbiorców**. Demo, które miałam okazję ogrywać przy okazji The Game Awards, pokazuje, że ekipa – choć nie stworzyła wcześniej ani jednego przedstawiciela gatunku – wie, jak zrobić angażującego point'n'clicka. Czy odrobiła po prostu pracę domową, czy to przebłysk geniuszu, nie wiem, lecz efekt bardzo intryguje. Fakt, że na kolejne rozdziały thrillera muszę czekać bogowie wiedzą ile, wywołuje we mnie dyskomfort.

## Tak do mnie mów

Nie jest to jednak, pozwolę sobie zaznaczyć, obcowanie z sacrum, bo w Drifterze pociągają mnie przede wszystkim walory techniczne. Tajemnicza, dynamiczna, dobrze prowadzona historia, która już na początku wystawia armaty i rozpoczyna się nagłym, zagadkowym morderstwem w pociągu. **Świetny, klimatyczny voice acting**, zwłaszcza głos głównego bohatera pełniącego także rolę narratora. Niewiele interaktywnych elementów i zero głupot, a więc żadnych przestojów. Zamiast klikania kilkakrotnie tego samego obiektu – jednorazowy komentarz, a potem zwięzły, wyświetlający się przy przedmiocie czy osobie opis.

Wszystko to sprawia, że The Drifter – historia mężczyzny, który jedzie na gapę do siostry, by pomóc jej zorganizować pogrzeb mamy – **przypomina raczej dobrze przycięty, pełen mięsa interaktywny film,** a nie klasycznego point'n'clicka, mimo że spełnia absolutnie wszystkie wyznaczniki gatunkowe. Do wywołania takiego wrażenia przyczynia się w dużej mierze oprawa audiowizualna. Profesjonalne udźwiękowienie – mowa nie tylko o dialogach, ale także wyrazistej, zapadającej w pamięć elektronice oraz bogactwie odgłosów otoczenia – buduje ciężką atmosferę i napięcie, których w branży łaknę. Pikselowa grafika jest prosta, ale żywa, z zabawą cieniem i ujęciami.

## Lech, Czechow i Rus

I jak na dobry film przystało, to o zajmującej fabule Driftera myślę kilka tygodni po ograniu dema. Już w pierwszych dwudziestu minutach mowa jest o morderstwach i niewyjaśnionych porwaniach, a w finale pierwszego rozdziału, zakończonego zresztą dobrym cliffhangerem, wiadomo już, że bohater został wplątany w jakąś poważną intrygę. Mój strzał jest taki, że zgodnie z zasadą strzelby Czechowa (patrz: ramka) pojawi się w grze motyw pętli czasowej, ale na jakiekolwiek wyrokowanie jest oczywiście jeszcze za wcześnie. |CDA|

**To raczej wybornie przycięty interaktywny film.**

Tak się czuję, gdy streamuję z LED-em przed twarzą.

### Strzelba Czechowa

**„Strzelba, która wisi na ścianie w pierwszym akcie, musi wypalić w trzecim" – to słowa dramaturga Antoniego Czechowa. W Drifterze, w pierwszych kilku minutach, starzec w pociągu wspomina o zabiciu bohaterów ponownie oraz konieczności przerwania cyklu. Jedyne logiczne wytłumaczenie zdaje się takie, że później w fabule okaże się, iż miał rację i wcale nie był szaleńcem, chyba że – w co wątpię – wbrew radzie Czechowa Powerhoof dodało do otwierającej sekwencji element, który nic nie znaczy.**

*Styczeń, umówmy się, był z różnych względów kiepski i świat z pewnością chętnie by o nim szybko zapomniał. Dla branży gier był to z kolei okres wielkiego poświątecznego lenistwa, kiedy to ze świecą szukać nie tylko gier dobrych, ale w ogóle wartych opisania. Mimo to w dziale recenzji znajdziecie prawdziwie rekordową liczbę tytułów. Jak to możliwe? Przekonajcie się sami, zapraszam do lektury!* *[enki]*

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 30 GIER**

# GAME WALKER

- PC
- STRONA: 48
- AUTOR: BASTIAN

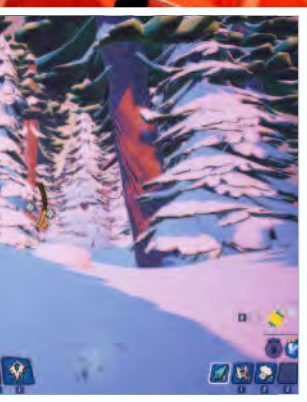
**Bastian:** Droga mamo, drogi tato, chciałbym się Wam z tego miejsca pochwalić, że to mój pierwszy tekst zapowiadany za pomocą okładki czasopisma. Czyli ważny. Szkoda tylko, że to Warcraft III: Reforged.

**Joanna:** Pamiętam rozgrywkę, jakby to było wczoraj... przez takie remastery czuję się jak matuzalem.

**Bastian:** O. To dobrze, że Joanna pamięta.

**DaeL:** Ach, powrót do cudownych czasów, gdy Warcraft był strategią...

# WARCRAFT III: REFORGED



# DARWIN PROJECT

- AUTOR: WITOLD
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 52

**Witold:** Podchodziłem do tego tytułu bez żadnych nadziei, a teraz w wolnych chwilach odpalam go, kiedy tylko mogę. Gdyby tylko twórcy dodali możliwość rozgrywki drużynowej, byłbym spokojny o przyszłość gry. W tej chwili obawiam się, że w końcu mi się znudzi – ale korzystam, póki mogę.

**Ninho:** Jeśli gra daje tyle radochy, co we wczesnym dostępie, to polecam wypróbować. Nawet tym, którzy nie lubią Fortnite'a. Ja się od gry Epicu odbiłem, a w Darwin Project bawiłem się świetnie.

**enki:** Z jednej strony do fortnajtów mnie zupełnie nie ciągnie – zwłaszcza zimowych – ale z drugiej jestem ciekaw, czy developerzy zostaną przy mroźnych klimatach, czy w ew. rozszerzeniach każą graczom np. biegać między gejzerami i chłodzić się, zamiast ogrzewać.

**Bastian:** Mam jakieś dziwne obawy, że ta gra zwyczajnie zniknie ze świadomości graczy. Dość szybko.

**DaeL:** Pytanie brzmi, czy gra zawiera głupie tańce? Bo bez nich nie wróżę sukcesu.

**Cerebrum**: Czytam: Massively multiplayer online game. Uciekam.

**Otton:** W internecie narzekania na downgrade... a ja i tak uwielbiam tę grę tak mocno, że nie mogę się już doczekać kiedy znów będę próbował przetrwać długie minuty natarcia plagi w pamiętnej misji kampanii. Do dziś pamiętam jak z licznikiem czasu u góry ekranu „ścigały" się paski życia moich ostatnich domków. Nie jestem tylko przekonany, że istnieje sens ponownej inwestycji...

**Siekiera:** Unikam RTS-ów jak ognia, w swoim życiu zaliczyłem w całości tylko jednego – właśnie WIII z dodatkiem. I dobrze to wspominam, a że z odświeżoną wersją są ponoć jakieś problemy, nie będę sobie tych wspomnień psuł.

**Witold:** Warcraft 3 sam w sobie był na tyle dobrą grą, że nawet najgorszy remaster nie byłby w stanie tego zmienić. A że ten jak na razie jest jedynie „gorszy", to i tak będę grał.

**enki:** „Jedynka" wprowadziła mnie w dzieciństwo. „Dwójka" dała mi wycisk. Dzięki „trójce" poznałem, co to sztuka. Na pogodną starość potrzebuję „czwórki", a nie remastera.

**Krigore**: Przez sieć przetoczyły się ploty, że Blizzard rozdaje na swoim forum dwutygodniowe bany za porady, jak odzyskać kasę za grę. Jeśli to prawda, to cóż, związki z Activision zobowiązują.

**9kier:** Ponowne zarabianie na tej samej grze, nie wiem, czy gracze mają się z czego cieszyć – zwłaszcza że Warcraft III naprawdę brzydko się nie zestarzał.

# PYTANIE I ODPOWIEDZI

## Najstarsza gra z Twojej biblioteki, która wciąż czeka na odpalenie

**Smuggler:** Nadal nierozpakowana z folii Black & White z 2001... auć.

**enki:** A.D. 2044. Odpowiedź przewrotna, bo samej gry nie mam aż tak długo, ale rocznik tej rozdawanej swego czasu przez GOG polskiej przygodówki jest równie szlachetny co CD-Action... bo ten sam.

**Bastian:** O matko. Sporo tego. Na konsoli na pewno nowy Spider-Man. Wciąż w folii, czeka na lepsze czasy.

**DaeL:** Najstarsza rocznikowo, czy najdłużej leżąca na półce wstydu? W pierwszym wypadku to będzie Akalabeth z 1980 roku, który jak się okazuje mam na GOG-u. W drugim – A.D. 2044 dołączone w Roku Pańskim 1998 jako cover disk (a w zasadzie dwa cover diski – z dwóch kolejnych numerów!) do Gamblera.

**Cerebrum:** Hmm. Jestem zboczona, bo wszystkie gry, które mi w łapy kiedykolwiek wpadły, chociaż liznęłam. Co najmniej poprzez ich uruchomienie, a zazwyczaj wyłącznie na tym się jednak nie kończyło. A! Jest jedna gra na Wii, która wciąż czeka, ale to się nie liczy, bo to jest jej wina. Bo nie chce się uruchomić. :D

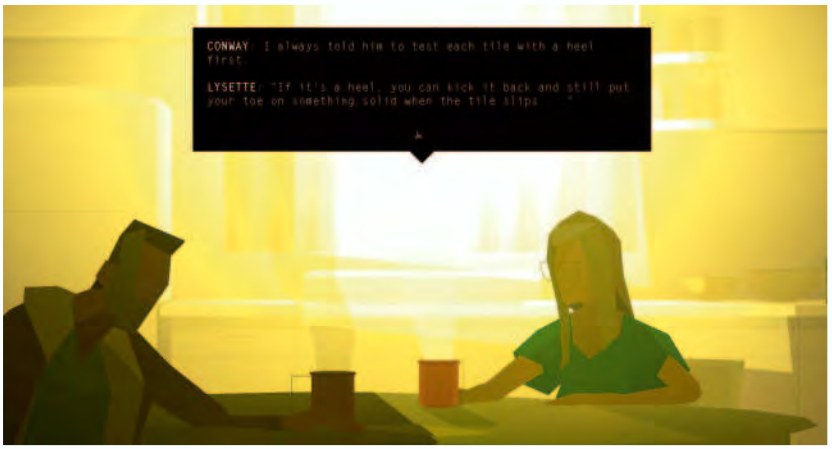
**Mac Abra:** Na PC? Ciągle sobie obiecuję, że kiedyś w końcu pogram w The Curse of the Monkey Island, bo lata temu odbiłem się od niej, bo mój angielski nie dał rady. A grać ze słownikiem w ręku, jak w czasach Hobbita na Spectrumie, mi się już nie chciało.

**Otton:** Jako że jakiś czas temu dołączyłem do grona entuzjastów Switcha, od jakichś dwóch miesięcy mam na półce nierozpakowane pudełko z Super Mario Maker 2, a obok również nierozpakowana Zelda: Link's Awakening. I chwilę jeszcze poczekają, bo wciąż poszukuję czasu na dokończenie Fire Emblem: Three Houses, które jest przecudowne. Zwykle jednak nie trzymam gier na półce zbyt długo i odpalam je choć na godzinkę, żeby chociaż sprawdzić czy warto.

**Siekiera:** Wiele ich, oj wiele. Do dziś nie ruszyłem Morrowinda. Ani Baldur's Gate 2 (moja przygoda z serią skończyła się na jedynce). Generalnie największe braki mam chyba na poletku RPG, bo to pożeracze czasu (zdecydowanie łatwiej mi wykroić kilka godzin na FPS-a czy prostego akcyjniaka), więc siłą rzeczy one najczęściej bywały zepchnięte na dalszy plan.

**Witold**: Oj, chyba Beyond Good & Evil, które najpierw pożyczyłem od kumpla i przetrzymywałem przez parę lat, a później kupiłem na Steamie, by nie mieć już wymówek. Cóż, wciąż czekam na dobry moment.

**Krigore:** Że tak kupiona i ani, ani? No to chyba Horizon Zero Dawn.




# KENTUCKY ROUTE ZERO

- AUTORKA: 9KIER
- PC PS4 XBO
- STRONA: 54

**9kier:** Mam bardzo mieszane odczucia. To z jednej strony jedne z najlepszych dialogów w branży gier, z drugiej jedno z najnudniejszych przygodowych doświadczeń, z jakimi miałam do czynienia. Potrafię docenić niektóre aspekty, ale nie rozumiem zachwytów.

**enki:** Długość czasu produkcji wszystkich epizodów zakrawa chyba o rekord, ale dzięki oszczędnemu, klimatycznemu stylowi graficznemu rzecz się nie miała prawa zestarzeć – i wciąż KRZ wydaje się grą/doświadczeniem jedynym w swoim rodzaju.

**Cerebrum:** Jednoosobówka point & click z czadową grafiką? Takie przygodówki zawsze mnie przyciągają. Jak będę miała okazję, to zagram. Tym bardziej, że na kilku stronkach, które cenię, jest wysoko oceniana.

# THROUGH THE DARKEST OF TIMES

- AUTORKA: CEREBRUM
- PC
- STRONA: 56

**Cerebrum:** Planuj i przetrwaj. Wszystko, co powiesz, może zostać użyte przeciwko tobie. Dlatego jako lider podziemnego ruchu oporu w nazistowskich Niemczech trzy razy się zastanów, zanim podejmiesz decyzję, jaką odpowiedź zaznaczyć w okienku dialogowym. Jeśli podobała ci się ciężka atmosfera This War of Mine i napięcie w Papers, Please, to tutaj też się odnajdziesz.

**DaeL:** Zastanawiam się, czy próbując oddać w grze grozę wojny oraz upiorny charakter totalitaryzmu, nie lepiej przenieść się w bardziej abstrakcyjne realia – tak jak we wspomnianych przez Ciebie This War of Mine i Papers, Please. Umieszczenie gry w bardzo realnym kontekście – w tym wypadku w III Rzeszy – chyba sprawia, że trzeba chodzić wokół tematu na paluszkach, żeby nie urazić pamięci ofiar. Ale może się mylę. Na pewno będę chciał sprawdzić, jak poradzili sobie z opowieścią o niemieckim ruchu oporu twórcy tej gry.

# DRAGON BALL Z: KAKAROT

- AUTOR: KRIGORE
- PC PS4 XBO
- STRONA: 60

**Krigore:** Kolejna gra niby o tym samym, a trochę inna. Tym razem odtwarzamy fabułę „Zetki" w półotwartym świecie, ze sporą liczbą przerywników filmowych, które pozwalają nam przypomnieć sobie losy bohaterów tego kultowego serialu. Mapy nie są może jakoś szczególnie bogate w treść, a wiele pobocznych aktywności to powtarzalna sztampa – całość jednak, o dziwo, trzyma naprawdę fajny poziom. Piszę to jednak z perspektywy fana serii.

**enki:** A to nie jest początek jednego pojedynku podzielonego na trzy części gry?

**9kier:** Nie chciałabym chodzić do szkoły, mając tak na imię.

**Bastian:** W moim dzieciństwie każdy chciał być Songo. Mi się tak jakoś odechciało po trzecim Tenkaichi Budokai. Czyli w 2007 roku.

# AO TENNIS 2

- AUTOR: NINHO
- PC
- STRONA: 59

**Ninho:** Nic od czasów Fify 20 nie wywoływało we mnie takiej frustracji. Różnica jest taka, że gra Electronic Arts jest dobra. AO Tennis 2 najwyżej średni. A szkoda, bo widać, że twórcy mieli ambicje na więcej. Jak się okazało, ambicje to nie wszystko.

**enki:** Był czas, kiedy jednym okiem śledziłem zmagania gwiazd tenisa. Kibicowałem wtedy Andy'emu Roddickowi i Amelie Mauresmo. Trwało to mniej więcej tydzień.

**Bastian:** Na monitorze Ninho wyglądało to na całkiem fajną giereczkę. No, wyglądało.

**Cerebrum**: Śmiechłam, gdy zobaczyłam, jak Ninho nazwał roboczo plik z recenzją (nie pytajcie). Widziałam, że grafa ładna. No. I na tym skończyło się moje zainteresowanie tą grą.

**Otton**: Czyżby z powodu ostatnich pożarów, developerzy kolejny raz przespali australijski turniej tenisowy i ratowali się wydaniem niedokończonej gry?

✖Smuggler

## Warto kupić aparat?

Czy w 2020 roku kupno cyfrowego aparatu ma jeszcze sens? Na pozór – zupełnie nie. Bo przecież smartfony od dawna potrafią robić zdjęcia i filmy i to w naprawdę profesjonalnej jakości. Ale ja nadal zachęcam do kupna aparatu cyfrowego. Dlaczego? Bo tanie aparaty cyfrowe kupimy już za 200-250 zł. A nawet taka zabawka ma specyfikację zbliżoną (lub lepszą!) od tego, co oferuje nam obecnie większość aparatów w rozmaitych flagowcach! Ot, specyfikacja Nikona Coolpix A10 (210 zł) – matryca 1/2,3", wbudowana stabilizacja obrazu, optyczny zoom 5x, możliwa regulacja przysłony. Macie to w swoim wypasionych smartfonach za 2-3-4 tysiące zł?

Po drugie – jakość obrazu. Fizyki nie da się oszukać, a w aparatach cyfrowych fizyczny rozmiar matrycy (oraz pojedynczego piksela) ma ogromne znaczenie. NIGDY mikroskopijna smartfonowa matryca CCD z nie wygra z matrycą CMOS wielkości pudełka od zapałek, jakie są umieszczane w np. lustrzankach cyfrowych. A nawet w tanich kompaktach czujniki są zwykle większe niż te telefoniczne. Mała i nasycona dużą ilością pikseli matryca smartfonu to w efekcie niska rozpiętość tonalna i spore szumy, szczególnie na wysokich ISO (skutecznie eliminowane za pomocą forsownej elektronicznej obróbki, co jednak masakruje ilość detali na fotce, która w powiększeniu przypomina obraz impresjonisty). O ile nie przeszkadza to, gdy oglądamy fotkę na ekranie smartfona, o tyle jest to już widoczne na ekranie komputera, a jeśli chcielibyśmy zrobić wydruk wielkoformatowy... Smartfonowa „matryczka" nie daje możliwości separacji głębi ostrości (czyli nieostrości tła na drugim/trzecim planie). To też jest eliminowane rozmaitymi trickami sprzętowymi (drugi obiektyw robiący rozmyte tło, w które wkleja się ostry pierwszy plan) i software'owymi („blurowanie" tła) – ale dalibóg, to są tylko namiastki tego, co daje lustrzanka. (A tę można obecnie kupić za niecałe 1000 zł). Nie wspomnę już o jakości optyki – miniaturowe i zwykle dość prymitywne obiektywy smartfona nie są w stanie nawet zbliżyć się do tego, co daje uczciwa „armata" w połączeniu z lustrzanką, tak jak 15 cm kolumna z plastiku nigdy nie zagra równie dobrze jak metrowe monstrum z drewna, z membraną wielkości talerza. Oczywiście, nie będę negował mnóstwa zalet aparatów w smartfonach, choćby to że stale mamy je pod ręką, co czyni je idealnym narzędziem do tzw. „street photo", reporterki ulicznej, gdzie uchwycenie właściwego momentu jest zwykle znacznie ważniejsze od jakości technicznej fotki. Sam z chęcią z tych możliwości korzystam i chwalę sobie. Ale jeśli chcesz robić zdjęcia, a nie tylko „pstrykać fotki" i zależy ci na ich jakości – tak, zakup aparatu cyfrowego (a już szczególnie lustrzanki czy bezlusterkowca z matrycą APSC) jak najbardziej ma i będzie miało sens.

# PYTANIE I ODPOWIEDZI

## Co poprawia ci humor?

**Smuggler:** Jak somsiadowi dom się spali. A poza tym dobra książka, dobra whisky, dobra muza, pyszne jedzenie, słoneczna (ale nie upalna) pogoda w długi letni dzień, świadomość nadchodzącego weekendu/urlopu. Mruczenie kota, temat przewodni Mass Effect, dalekie podróże i milion innych rzeczy.

**DaeL:** Jak się obudzę, przestraszę, że jestem już gdzieś spóźniony, a potem sobie przypomnę, że jest sobota. No, w zimowe wieczory pomaga też trochę grzane wino.

**Ninho:** Dzień wolny. Taki prawdziwie wolny – bez komputera, telefonu, obowiązków. Od dawna nie mam humoru.

**Bastian:** Jakby pijany Bastian upadł i sobie głupi ryj rozwalił.

**DaeL:** Ciebie, doktora nauk, policją straszył...

**Cerebrum**: Smuggler :)

**Otton:** Kiedyś tabliczka czekolady i wiśnie w czekoladzie, ale odkąd mój „dobry humor" był już nazbyt widoczny z daleka, odkryłem, że umęczenie się do upadłego na siłowni też potrafi wykrzesać z człowieka odrobinę radości.

**Siekiera:** Wieczorna whisky, gdy nie muszę iść następnego dnia do pracy. Wolny piątek. 100 długości na basenie (wciąż przede mną, ale na bank poprawią mi humor). I osiemnasta minuta „Echoes" Floydów.

**enki:** Ciastka. A z Floydów, to wszystko, co się dzieje od 4:40 „Comfortably Numb" z koncertu „Pulse".

**Krigore:** Ostatnio wypad na ryby lub na polowanie – choć tu wciąż w roli obserwatora lub nagonki.

**9kier:** Gdy ktoś mi przyniesie do domu dużo pysznego jedzenia, którego się nie spodziewam. <3

**Mac Abra:** Nie mogę powiedzieć, bo wszystko jest albo nielegalne, albo niemoralne, albo 18+.

# ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 66

**Siekiera:** Tematyka identyczna, mechanika podobna, okoliczności przyrody na pewno ciekawsze. Pod względem zawartości chyba większa niż cała trylogia razem wzięta, ale większość poupychanych tu nowości bez żalu bym pożegnał.

**Smuggler:** Tytuł jak raz pasuje do naszej ekipy w czasie deadline. Tylko modele postaci ładniejsze.

**enki:** Moje wielokąty poniekąd się zgadzają.

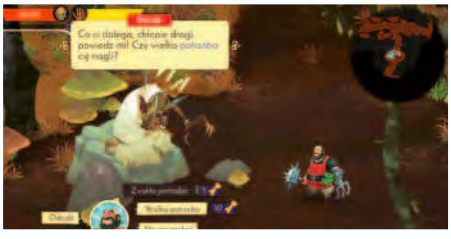
**Ninho:** To kto jest zombie-rekinem?

**Bastian:** Ja. Upośledzonym.

**Otton:** Oskarżam developerów z Rebellionu o nekromancję. Ewolucja w czwórce polega chyba głównie na uwspółcześnionym modelu biznesowym.

# YAGA

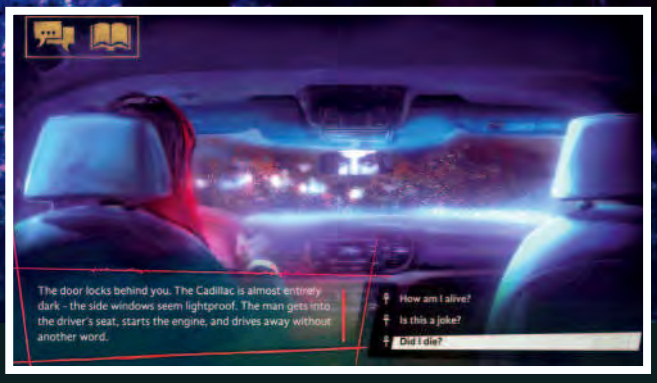
- AUTORKA: 9KIER
- PC PS4 XBO NS IOS
- STRONA: 68



**9kier:** Nie spodziewałam się, że będę się przy tym słowiańsko-rumuńskim miksie tak dobrze bawić. Action RPG bez patosu i bez rozgrywki rozpisanej na ponad 40 godzin, a do tego mnóstwo ciekawych historii i fantastyczna ścieżka dźwiękowa – same plusy.

**enki:** Nawet nie wiedziałem, że rumuński folk-pop tak dobrze może pasować do siekanko-napadanki. Muzyka pierwsza klasa!

**Cerebrum**: „Wciel się w Ivana, jednorękiego kowala, którego prześladuje horrendalny pech." Hmmm. Ręce mam dwie, kowalem nie jestem, na imię też mam zgoła inaczej, ale reszta? Reszta to tak jakby o mnie. Muszę zagrać, może odmienię swój los. A graficzki takie ładne, że już nie mogę się doczekać.




# VAMPIRE: THE MASQUERADE
## COTERIES OF NEW YORK

AUTORKA: JOANNA PAMIĘTA-BORKOWSKA
PC
STRONA: 76

**Joanna:** Skoro zwykłe życie wampira przypomina pracę w zaibatsu, to strach pomyśleć, jak wyglądają ich korporacje.

**DaeL:** A ja z kolei słyszałem, że wampiry były kiedyś zwykłymi ludźmi, ale życie z nich wyssał ZUS.

**9kier:** Pograłam przez dwie godziny ze słabości do Maskarady i było w porządku – zwłaszcza na tle innych nowelek, z jakimi miałam do czynienia. Quest z Malkavianką smakowity, jednak po nim zrobiłam kilkudniową przerwę, która przeciągnęła się w kilkutygodniową i do tej pory się nie skończyła. I prawdopodobnie nie skończy.

**enki:** Co ciekawe wydawca do końca wzbraniał się przed określeniem wprost gatunku swej „wampirzej" gry, jakby fraza „visual novel" była czymś wstydliwym. Otóż nie jest.

REKLAMA

11 NOMINACJI DO NAGRODY AKADEMII® (2019) W TYM ZA NAJLEPSZY FILM

„NIHILISTYCZNY, BRUTALNY, GENIALNY"
Piotr Olczyk, Multikino.pl

4K ULTRA HD™, BLU-RAY™ I DVD

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
TODD PHILLIPS' "JOKER" JOAQUIN PHOENIX
ROBERT DE NIRO ZAZIE BEETZ FRANCES CONROY
BASED ON DC CHARACTERS FROM DC
TM & © DC Comics
© 2019 Warner Bros. Entertainment Inc., Village Roadshow Films (BVI) Limited and BRON Creative USA, Corp. All rights reserved. TM & © DC. "Academy Awards®" is the registered trademark and service mark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Dostępne w sklepach: MediaMarkt

PARTNERZY MEDIALNI
WP Men's Health T3 Playstation Action TV FILMWEB HDTVPOLSKA.COM IGN Multikino STRÖER ANTYRADIO

REKLAMA

# GRAMY ZA

Ogrywa: **Redakcja**

**Początek roku to czas, w którym branża zwalnia, portfel dopiero zaczyna na nowo nabierać ciałka po świętach, a grać... wciąż się chce.**

**Na** kolejnych stronach prezentujemy nasz redakcyjny miniwybór tytułów, w które można zagrać za darmo i od zaraz. Wyselekcjonowaliśmy do niego nie tylko klasyczne free-to-playe, ale i jednoosobowe, należące do różnych gatunków. Co najważniejsze, są to gry, w które graliśmy (często wiele lat) i wciąż gramy (często kochając i nienawidząc je jednocześnie), więc mamy do nich wyjątkowo osobisty stosunek. Jeśli nie znajdziesz w zestawieniu swoich faworytów, nic nie szkodzi. Bo mamy nadzieję, że tu i tam cię zaskoczymy, a może znajdziesz dla siebie coś zupełnie nowego.

# DARMO

# WORLD OF WARSHIPS

PC • bitwy, okręty • mikropłatności, premium

**W odróżnieniu od samolotów morski następca Czołgów stanął na własnych nogach, a teraz pruje całą naprzód na powierzchni... i pod nią.**

**Dla** wielu Rosjanie pracujący nad Okrętami wydają się „lepsi" od czołgistów Białorusinów, chociażby dzięki temu, że nigdy w WoWS nie przeszedł pomysł płacenia za złotą amunicję, który niejednego (w tym mnie) od luf na gąsienicach odrzucił. Ale ostatni dramat (płatnościowy), jaki rozegrał się przy okazji wprowadzenia Stoczni, w której przez długie tygodnie (grindu) można było obserwować pomyślną (lub nie) budowę krążownika X tieru, nie przysporzył developerom z Sankt Petersburga fanów. Mimo wszystko po skromnych początkach Statki to już dziś – niemal pięć lat po premierze – potężny kombajn bitewny dla fanów strzelania taktycznego i z największych kalibrów. Kolejne okręty i całe linie flot dodawane są regularnie (wśród świeżych jeszcze europejskich niszczycieli znalazła się zresztą druga obok Błyskawicy polska jednostka, stawiacz min Gryf – niestety tylko I tieru). Pomysłów na zróżnicowanie flot developerzy mają sporo i choć niektóre wydają się cokolwiek kreatywną sztuką dla sztuki (vide włoskie pancerniki nacierające pełną parą w obłokach dymu), trudno się tu nudzić. I to nawet, jeśli rozgrywka toczy się średnio 40 razy wolniej niż dowolnym FPS-ie.

Pieśnią przyszłości są okręty podwodne, od których Wargaming przez całe lata się odżegnywał, a teraz mimo wszystko próbuje je zaimplementować mimo kolejnych porażek na serwerach testowych. Jeśli im się uda, wybaczę brak Burzy i Gromu, i wrócę do mojego naturalnego środowiska – stalowej puszki szorującej po dnie. ***[enki]***

**8**

# WORLD OF WARSHIPS LEGENDS

PS4, XBO • bitwy, okręty • mikropłatności, premium

**Pecetowe Okręty mogą i wytaczać nowe szlaki rozwoju całej „morskiej" marki Wargamingu, ale w świeższe, choć szczuplejsze, Legendy gra się równie dobrze.**

# FORTNITE

PC, PS4, XBOX ONE, NS, iOS, Android • battle royale • mikropłatności

**Najpopularniejszy Battle Royale nie zwalnia tempa.**

**Trudno** nadążyć ze wszystkimi zmianami, które Epic Games wprowadza do gry – a raczej popkulturowego kombajnu medialnego. Nowe skórki, emotikony, tryby, eventy, festiwale, broń i przedmioty to już codzienność, ale ostatnim głośnym wydarzeniem była kooperacja Fortnite x Gwiezdne wojny. Poza skórkami kultowych postaci czy dodaniem mieczy świetlnych twórcy zaprosili reżysera J.J. Abramsa, który przedpremierowo zaprezentował niepublikowany wcześniej fragment z ostatniej części sagi. Premiera Sezonu 2 w Rozdziale 2 została oficjalnie przeniesiona 20 lutego. Twórcy przedłużyli sezon przez zmianę silnika gry. Fortnite przeniesie się na system fizyki Chaos wchodzący w skład silnika Unreal. Co za tym idzie? Nowe możliwości, zaawansowane efekty a także ciekawsza destrukcja budowli. Epic Games zapewniło, że przed końcem obecnego sezonu w grze znajdą się dodatkowe Wyzwania Dogrywki i nowe dwutygodniowe wydarzenie. W Fortnite grają dorośli, młodzież, największe gwiazdy muzyki czy sportu. Nie tylko przez cukierkową grafikę, brak krwi czy ciągłe nowości. Przede wszystkim twórcy słuchają głosu społeczności i wprowadzają rozwiązania, których potrzebują gracze.

Budowanie w trybie Battle Royale, którego nigdzie wcześniej nie mogliśmy spotkać, okazało się absolutnym hitem. Ciągle rozwijana fabuła (każdy sezon ma swoją) wciąga na długi czas do rozgrywki, a Epic Games nieustannie inwestuje w świat e-sportu. Ogromne pieniądze rozdawane na cotygodniowych turniejach, które rozgrywane są we wszystkich regionach i na wszystkich platformach. Nie spotkałem się jeszcze z darmowym tytułem, w którym rozdają tak gigantyczne sumy. Udział może wziąć każdy i właśnie dlatego, ten tytuł skazany jest na sukces. ***[Jakub „Jake" Sawicki]***

**Przede** wszystkim da się to robić, półleżąc na kapitańskiej kanapie i dzierżąc pada w dłoni, co dla człowieka, którego ciało przybrało przez całe życie grania formę pasującą do krzesła ustawionego przed biurkiem, jest nie lada gratką. Jak przystało na grę konsolową Legendy oferują nieco szybszą rozgrywkę, głównie zapewnianą przez mniejsze mapy oraz mniej liczne drużyny niż w pierwowzorze. Nie ma tu lotniskowców, które wydają się zarzewiem konfliktów na linii gracze-developerzy od chyba samego początku istnienia World of Warships. Być może kiedyś będą, choć mnie do nich na razie nie jest spieszno (aczkolwiek smutno patrzeć na niemal permanentnie zastygłe w milczeniu baterie przeciwlotnicze lekkich krążowników).

Obecnie w morzach mąconych przez nieustannie rozbudowywane floty niszczycieli, krążowników i pancerników da się utonąć na setki godzin – pamiętając niemniej o tym, że bez wykupienia czasu premium, gra co i raz będzie nam przypominać, ile to mogliśmy zarobić więcej za daną bitwę oraz że niektóre z jednostek dostępnych tylko za prawdziwą gotówkę są wyraźnymi liderami w swoich tierach (inna rzecz, że najwytrwalsi co i raz dostają możliwość wygrindowania niektórych okazów w trwających po kilka tygodni kampaniach). Dodatkowym plusem jest wciąż megarzadki w branży crossplay pomiędzy PS4 i XBO, dzięki któremu kolejki są krótkie, a satysfakcja z zatopienia „innowiercy" tym większa! ***[enki]***

**8**

**9**

# WORLD OF TANKS

PC • czołgi • mikropłatności, premium

**World of Tanks w dziesiąty rok swego istnienia weszło mocno.**

**Pod** koniec stycznia w tej pancernej MMO (a ściślej „symulacyjnej grze akcji w konwencji MMO, taktycznie łączącej TPS-y i FPS-y, podbudowanej strategiczne elementami RPG") pojawiły się pierwsze czołgi dwulufowe – historyczne odpowiedniki Mamutów z pierwszych Red Alertów. Echa synchronicznych salw przetaczające się po polach bitew to jednak tylko początek atrakcji, jakich spodziewać się można w Czołgach w 2020.

Świętowanie jubileuszu zacząć się ma już wiosną i składać z serii nowości. Prócz nowych maszyn (najpewniej linie włoskich czołgów ciężkich i japońskich niszczycieli) i map (nowa wersja Rzeki Perłowa i wreszcie Berlin z maja 1945) w grze nastąpią zmiany jej mechaniki, co wpłynie na charakter samych meczów i to także na początkowych, kluczowych dla istnienia gry, poziomach bitew. Najważniejsze znaczenie zdają się mieć przemodelowanie skuteczności różnych rodzajów amunicji, a także globalny rebalans wytrzymałości maszyn. Ponadto w grze zawitać ma Załoga 2.0 – nowy system zarządzania ludzkim aspektem walk pancernych, który mniejszą wagę przykładać ma do specjalizacji poszczególnych załogantów, a bardziej do ich umiejętności jako zespół. Zmieni się też sposób wyposażania czołgów, co pozwoli rzekomo lepiej dopasowywać je do własnych preferencji. Rewizji ulegnie wreszcie także szeroko pojmowana ekonomia gry – zarówno w kwestii zarabianych kredytów, jak i zdobywanego doświadczenia (czy doświadczeń).

Przy tym World of Tanks wciąż pozostaje prawdziwą free-to-play. W grze jest wprawdzie płatne konto premium i zapowiedziany został lokalny battle pass, integrujący postępy z bitew losowych z tymi z trybów specjalnych, niemniej za grę wciąż płacić można tylko poświęcanym jej czasem. Innymi słowy w 2020 Czołgi nadal zajmować mi będą większość wolnego czasu, pozostając free-to-play, na które wydaję najwięcej i które kocham (nienawidzić) najbardziej. ***[g.]***

**9**

# PES 2020 LITE

PC, PS4, XBO • piłka nożna • mikropłatności

**Doroczna, darmowa wersja PES-a daje graczom możliwość współzawodnictwa online i... zapełnienia pustawych serwerów.**

**Na** wstępie trzeba zaznaczyć, że developer za darmo pozwala zagrać w najsłabszą część gry – siłą każdego PES-a i jego przewagą nad Fifą pozostaje tryb kariery. To właśnie offline'owa rozgrywka przykuwa przed telewizorami i monitorami spory odsetek fanów kopanej Konami. Podobnie jest w moim przypadku – przy karierze Interem Mediolan spędziłem dziesiątki godzin, jednak to przy online'owym trybie FUT z Fify nabiłem tylko do końca 2019 roku 188 godzin. Innymi słowy – zabawa w multi w PES-ie nie umywa się do tego, co rokrocznie proponują nam Elektronicy.

Czy oznacza to jednak, że darmowego PES-a Lite powinniście omijać szerokim łukiem? W żadnym wypadku, bo choć tryb myClub do FUT-a się nie umywa, to tutaj również można stworzyć wymarzoną drużynę i sprawdzić ją w starciu z innymi graczami. Ponadto tegoroczny Lite pozwala na rywalizację w trybie Matchday – co tydzień znajdują się w nim inne ważne mecze, a gracze opowiadają się po jednej ze stron i grają przeciwko sobie, nabijając punkty dla wybranego wcześniej klubu.

Do tego dochodzi możliwość zabawy w trybie treningu, a także rozgrywanie meczów lokalnie – wprawdzie do wyboru mamy tylko kilkanaście drużyn, które obecne były już w demie, ale do potyczek z kumplem przed konsolą powinno to wystarczyć. Wtedy zresztą PES Lite błyszczy najmocniej – wszak to realistyczny gameplay jest jego najmocniejszą stroną. Rozgrywanie meczów przynosi niezmiennie sporo radości. ***[Ninho]***

**7**

# LEAGUE OF LEGENDS

PC • MOBA • mikropłatności

**„Nie gram w ten szajs."**

**Nieprawda**, grasz, statystyczny graczu. I to grasz tak bardzo, że w ubiegłym roku, w którym produkcja Riotu obchodziła swoje 10-lecie, zamiast zwijać ostatnie niedobitki serwerów, przechodziła swą drugą młodość, na nowo stając się najpopularniejszą grą onlajnową w Polsce, a także chociażby światowym Twitchu. Przyczyn można szukać oczywiście w potknięciach największych konkurentów, ale trzeba oddać Riotowi co riotowe – wypracowany przez lata model „sezonowy" sprawdza się bardzo dobrze, esport LoL-owy jest bodaj najlepszy w swej klasie, a szybujący na fali popularności autoszachów tryb Teamfight Tactics na kilka miesięcy przyciągnął do gry miliony spragnionych nieco bardziej taktycznej rozgrywki. A filmy, a komiksy, a muzyka i teledyski, a zapowiedziany serial animowany, karcianka czerpiąca garściami z tła fabularnego Runeterry – League of Legends to obecnie fenomen zgoła popkulturowy.

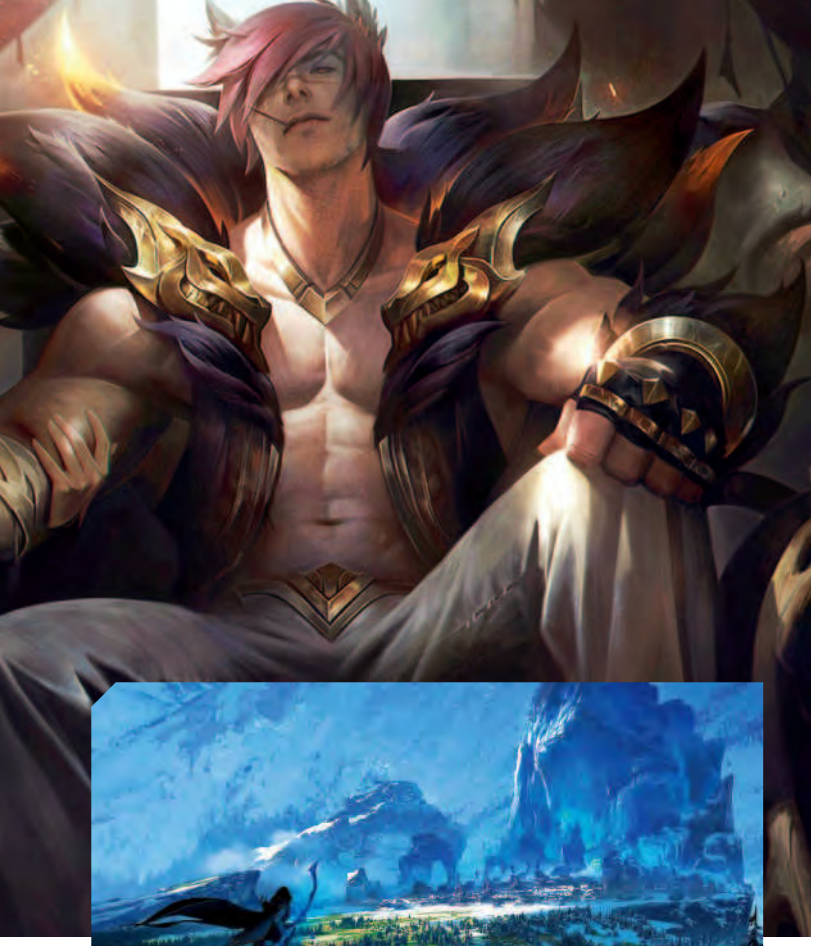
Z perspektywy człowieka, który jest z grą od początku i który odwiedził nawet Riot dawno, dawno temu, League of Legends rozczarowuje mnie w zasadzie tylko na poziomie filozoficznym, niemal egzystencjalnym. Bo jeżeli nawet ekipa, która miała na podorędziu oddział specjalny do naukowego badania zachowania graczy, oddała ostatecznie lejce automatowi, a nieradzący sobie ze stresem gracze wciąż sabotują na różne sposoby rozgrywki rankingowe, gdy coś nie pójdzie po ich myśli, nie wiem, czy kiedykolwiek od „toksyczności" w sieci uciekniemy... ***[enki]***

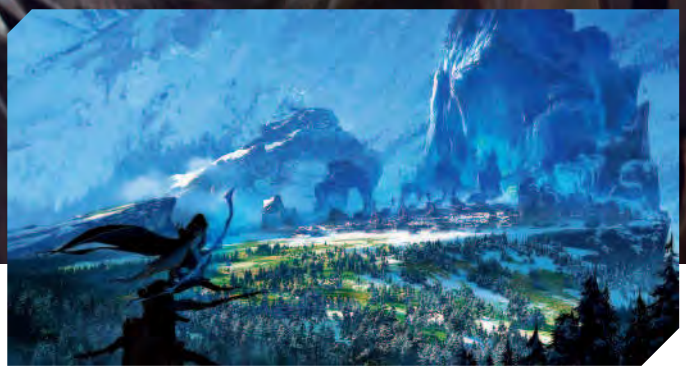
**9**

# GAME OF THRONES WINTER IS COMING

PC • Gra o tron • strategia • RPG • mikropłatności

**Jeśli ktoś po zakończeniu serialu odczuwa niedosyt wątków z „Sagi lodu i ognia", może poprzez tę grę na nowo zawitać do Westeros.**





**Gra** zaczynała jako projekt przeglądarkowy, potem została zintegrowana z launcherem producenta, a niedawno zawędrowała na Steama. To połączenie strategii z RPG w klimatach „Gry o tron". Natrafimy tu na postacie, miejsca, krainy oraz wydarzenia znane z książek i serialu (choć głównie z tego drugiego). Jak na produkcję, która skromnie zaczynała, część RPG jest bardzo solidnie rozbudowana i niejedna gra z tego gatunku wydawana ostatnio mogłaby pozazdrości takiej liczby zmiennych, parametrów, statystyk i sposobów ich modyfikowania. Naszym zadaniem jest rozwijanie posiadanego miasta, rekrutowanie dowódców, wzmacnianie ich, walka z enpecami i innymi graczami, tworzenie sojuszy, zdobywanie surowców, rajdy na wrogie obozy, hodowanie smoków i jeszcze wiele innych. Czyli jest co robić. Dodatkowo, aby nie popaść w monotonię, twórcy co rusz organizują jakieś wydarzenia w grze. Rywalizacje pomiędzy graczami i całymi sojuszami, specjalne misje, wojny pomiędzy serwerami, zdobywanie dużych miast, ataki na leża smoków itd. Można powiedzieć, że każdego dnia dzieje się coś ciekawego, a jeśli terminy eventów się zazębiają, to bywa, że jest całkiem sporo do zrobienia w grze.

Gram już prawie od roku. Po początkowej fazie radości nadszedł moment monotonii, ale właśnie dzięki aktywnemu działaniu developerów i dodawaniu przez nich nowych treści i wydarzeń nadal chętnie do niej wracam. Jak twórcy trochę bardziej popracują nad balansem gry, gdzie gracze płacący, w niektórych momentach uzyskują zbyt dużą przewagę, to będzie bardzo dobrze. ***[Ghost]***

**8**

# HEROES OF THE STORM

PC • MOBA • mikropłatności

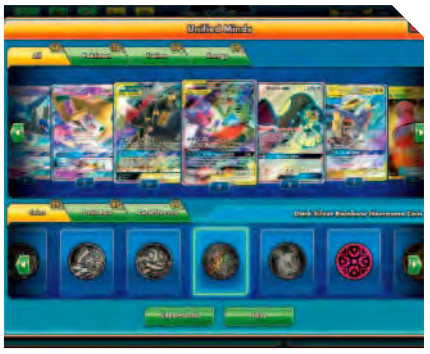
**„Nie gram w ten szajs."**

**...ano** prawda, statystyczny graczu. A już szczególnie od momentu, w którym Blizzard po cichu ogłosił, że wycofuje się z HotS-owego e-sportu i mocno spowalnia rozwój gry. To zresztą MOBA, która jest inna niż wszystkie – ciężar gry został przesunięty w stronę częstych i gęstych teamfightowych potyczek, w czasie rozgrywki skupiamy się głównie na wypełnianiu celów danej mapy, a dokupowaniem przedmiotów nie przejmujemy się wcale – bo zwyczajnie ich tu nie ma.

Odpływ graczy jest jeszcze bardziej dołujący, gdy spojrzymy na premierę wersji 2.0 w 2017 roku – ta bowiem była szczególnie przyjazna graczom, gdyż kompletnie przeprojektowano system levelowania i mikropłatności. Wprowadzono lootboksy, chyba w najlepszym swoim wydaniu, jaki widziałem w grach F2P; gra po prostu sypie nimi naprawdę hojnie, często można zdobyć legendarne skiny czy wierzchowce, które pierwotnie kosztowały krocie.

Problemem HotS-a jednak od zawsze była jego niewielka widowiskowość pod kątem e-sportu, grę zwyczajnie ogląda się bez żadnych wypieków na twarzy. Wszystko przez teamfighty przedłużane w nieskończoność przez apteczki, o które dosłownie się potykamy, oraz silny wpływ healera na przebieg walki. Nie można jednak odmówić Mobie przystępności, oraz naprawdę niskiego współczynnika „toksyczności" – czat z przeciwnikiem jest niedostępny, a rozgrywka zaprojektowana tak, by cały czas skupiać się na grze zespołowej; nie ma tu zwyczajnie pola dla heroicznych jednoosobowych eskapad. Co wciąż podoba się grupie graczy – na szybkie mecze zawsze znajdziemy chętnego. Gorzej z rankingowymi – ostatnio naczekałem się... 30 minut. ***[Bastian]***

**7+**



# POKÉMON TRADING CARD GAME ONLINE

PC, iOS, And • karty Pokémon • free-to-play, poniekąd mikropłatności

**Pamiętam, jak w 2011 roku jako miłośnik fizycznej karcianki Pokémon (i PTCG na Game Boya) dowiedziałem się, że powstała oficjalna wersja przeglądarkowa.**

**Darmowa,** online, z aktualizowaną bazą kart. Ku mojemu zaskoczeniu brzydka jak noc, bez mikropłatności i nie za dobrze działająca. Ale za to bardzo wierna wersji fizycznej, a to w sumie wystarczało, żebym wsiąknął. Od tamtej pory naprawdę niewiele się w tych kwestiach zmieniło. W pewnym sensie są już mikropłatności – to znaczy każdy fizyczny booster z kartami ma kod na drugi, wirtualny booster do PTCGO. Grę przeniesiono też z przeglądarek na klienty/appki, ale nadal nie można w nią grać na konsolach (a tak by pasowała do Switcha...), no i działa mocno tak sobie.

Dość rzec, że od kilku lat w wersji na Maki nie naprawili psującego się patchera, więc bywa, że co kilka dni trzeba grzebać w plikach i odpalać grę „na pych". Rzecz jednak w tym, że jak już działa, to jest naprawdę dobrze. Bo po prostu skupia się na emulowaniu jednej z najlepszych karcianek w historii. O prostych zasadach, ale z głębią. Co istotne, przewidziano formaty zarówno dla graczy niedzielnych, którzy zwyczajnie chcą sobie popykać kilka partyjek, jak i dla tych, którzy są gotowi poświęcić się jej bez reszty. Gorąco polecam nie tylko „miłośnikom Pokémonów", bo to jest dobra rzecz, niezależnie od licencji. ***[spikain]***

**9**

# FALLOUT SHELTER

PC, PS4, XBO, NS, And, iOS • postapo • budowanie bazy • mikrotransakcje

**Dawniej w Fallout Shelter zagrywałem się godzinami, a moja krypta była doskonale zorganizowanym organizmem. Kilka lat później powróciłem na Pustkowia i...**

**...ta** zabawa wciąż jest uzależniająca. Nie ma się co jednak dziwić, skoro mówimy o grze, która pozwala nam wcielić się w Nadzorcę jednej z Krypt rozrzuconych po Stanach Zjednoczonych. Jeśli graliście w któregokolwiek ze zwykłych Falloutów, to wiecie, że niebezpieczeństw w tym świecie nie brakuje. A jakby Ghouli, bandytów, radskorpionów czy Szponów było mało, musimy cały czas doglądać nastrojów i zadowolenia naszych mieszkańców. W końcu chcemy zostać Nadzorcą Miesiąca? Taką plakietkę wprawdzie możemy powiesić sobie w pokoju sami, ale dobrze czuć, że na nią zasłużyliśmy, prawda?

Mieszkańców krypty przydzielamy do odpowiednich dla nich prac przy produkcji prądu, jedzenia czy oczyszczaniu wody. Wraz z rozwojem Krypty odblokujemy więcej wyspecjalizowanych pomieszczeń, przydatność poszczególnych osób do konkretnych z nich ocenimy na podstawie atrybutów. Z biegiem czasu najsilniejszych uzbroimy i wyślemy na Pustkowia w poszukiwaniu zapasów, a najinteligentniejszych zamkniemy w laboratoriach, gdzie będą prowadzić badania. Nic nie będzie stało także na przeszkodzie, byśmy zaprzęgli wszystkich do pracy ponad siły – może to jednak spowodować pożary czy inwazję radskorpionów, a tego żaden Nadzorca Miesiąca by nie chciał.

Jedynym problemem, jaki w końcu pojawia się w każdej mojej rozgrywce, jest znudzenie materiałem – wyprawy na misje na Pustkowie (na których nasi mieszkańcy zmagają się z niebezpieczeństwami w ramach turowej walki) czy badania trwają wiele godzin. I choć można je przyspieszyć nuka colą, to zawsze jest jej za mało, a dokupienie w ramach mikrotransakcji kosztuje sporo. Kiedy więc Krypta staje się niemal samowystarczalna, a rozwój wymagałby po prostu budowania jeszcze głębiej, nie oferując zbyt wiele nowej zawartości, niejeden Nadzorca Miesiąca opuści swoich mieszkańców. Pozostanie po nim jedynie plakietka w gabinecie i postępujący chaos w Krypcie... ***[Ninho]***

**8**

# GWINT

PC, PS4, XBO, iOS • karty, strategia, potwory • mikrotransakcje

**Kiedy Geralt z Rivii wyrusza z misją ratowania swych najbliższych, tylko jedna rzecz może go zatrzymać. Partyjka Gwinta.**

**Zresztą** nie ma się co dziwić, bo Gwint to gra wyjątkowo wciągająca. Choć gwoli ścisłości – nie jest to ta sama karcianka, w którą zagrywaliśmy się w temerskich gospodach. W zasadzie to trzecia gra pod tym tytułem, czym innym była bowiem minigra wewnątrz Wiedźmina 3, czym innym produkcja zaprezentowana w trakcie otwartych beta testów, a jeszcze czym innym ostateczna wersja tytułu, która miała swą premierę w październiku 2018 roku. Nad tą ostatnią przemianą wielu (w tym ja) ubolewało, preferując prostszą i szybszą rozgrywkę z bety. Czas przyznał jednak rację nie nam, sfrustrowanym gruntowną zmianą wyuczonych reguł, ale CD Projektowi, który stworzył grę kipiąca wiedźmińskim klimatem i z łatwością pożerającą kolejne godziny.

Przede wszystkim zaś CDPR zrobił grę wyjątkowo uczciwą. Gwint nie jest najprostszą karcianką, jaką można polecić początkującym. Nie jest też karcianką najpopularniejszą (palmę pierwszeństwa dzierży Hearthstone), ani najbardziej zniuansowaną i wymagającą wyżyn strategicznego myślenia. Ale jest grą, w którą można się łatwo wciągnąć bez sięgania po ciężko zarobione oreny. Początkujący – o ile zechce zapoznać się z poradami społeczności – zdoła skompletować mocną talię po paru tygodniach zabawy, zbierając beczki i fragmenty kart otrzymywane za wypełnianie codziennych zadań. A do sakiewki sięgnie tylko pragnąc odpicować talię (wiadomo – najnowszym krzykiem beauclairskiej mody są karty animowane). Lub gdy poruszy go piosenka Jaskra o rzucaniu grosza wiedźminowi.

W świecie zdominowanym przez jednakowo wyglądające klony Hearthstone, Gwint to gra warta uwagi. Wygląda dobrze, brzmi jeszcze lepiej, wymaga odrobiny myślenia, no i pozwala zrobić to, co zawsze robili monarchowie Kontynentu – wykorzystać Geralta do własnych rozgrywek. ***[DaeL]***

**8**

# HEARTHSTONE

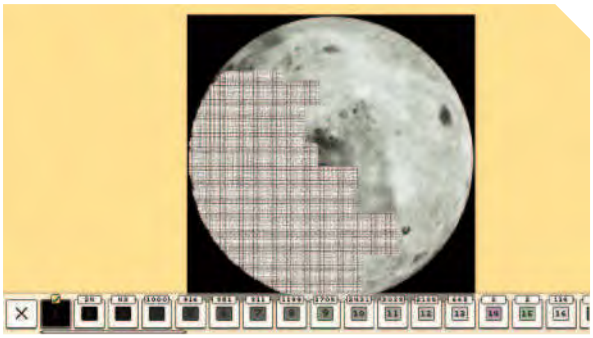
PC, iOS, And • karcianka • Warcraft • mikropłatności

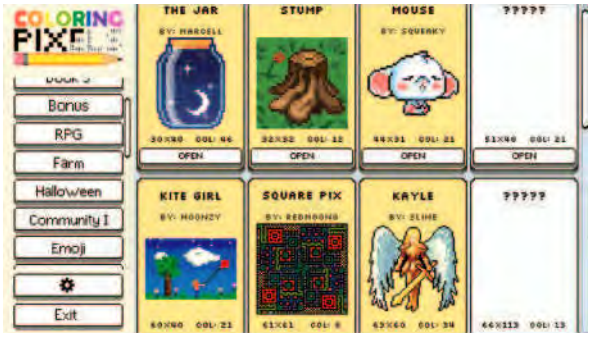
**Szef Szefów Elektronicznych Karcianek. Mimo prawie sześciu lat na karku trzyma się tronu zaskakująco dobrze, mimo coraz wymyślniejszych sposobów monetyzacji gry i podgryzających go tu i ówdzie innych tytułów, pokroju MtG: Arena, czy Gwinta.**

**Poczciwy** HS-ik zaczynał jako poboczny projekt kilku kumpli z Blizzarda, by skończyć jako jedna z najbardziej popularnych e-karcianek na świecie. Spora w tym zasługa świata, w jakim osadzono rozgrywkę, ciepłej, stawiającej na bezkonfliktowość aurze gry, bardzo niskiego progu wejścia, niewielkiego pierwotnie czynnika losowości oraz całkiem sporej głębi gameplayu na wyższych poziomach wtajemniczenia.

Od lat twórcy nieustannie kombinują, jak podtrzymać zainteresowanie graczy. A to wprowadzają co kwartał nowe rozszerzenia, organizują turnieje i Spotkania przy Kominku w zaprzyjaźnionych knajpach, a to próbują monetyzować grę na wiele różnych sposobów (począwszy od nowych reprezentantów klas, przez płatne dodatki fabularne, a na specjalnych pakietach kart skończywszy). Na przestrzeni lat gra zdążyła też sobie wyrobić smutną opinię Podręcznego Generatora Liczb Losowych, gdyż niektóre eksperymenty twórców z zasadami faktycznie uzależniały wynik potyczki od kaprysu losu, a nie umiejętności gracza – ot, najłatwiej przywołać tu przykłady kart z Doktorem Hukiem czy C'Thunem. Obecnie losowość nie daje się tak bardzo we znaki, a premiowane są odważne zagrania i niebanalne pomysły. HS jest po prostu przyjemny, wciąż wciąga jak diabli, wciąż też wygląda i brzmi fenomenalnie. Polska wersja gry zaś wciąż budzi kontrowersje („Piekłorycza", czy „Tyrande Szept Wiatru" nie wybaczę!), wciąż też pewne krasnoludy z talii standardowej sypią tekstami naszej koleżanki z redakcji, Cerebrum. ***[Bastian]***

**8**






# COLORING PIXELS

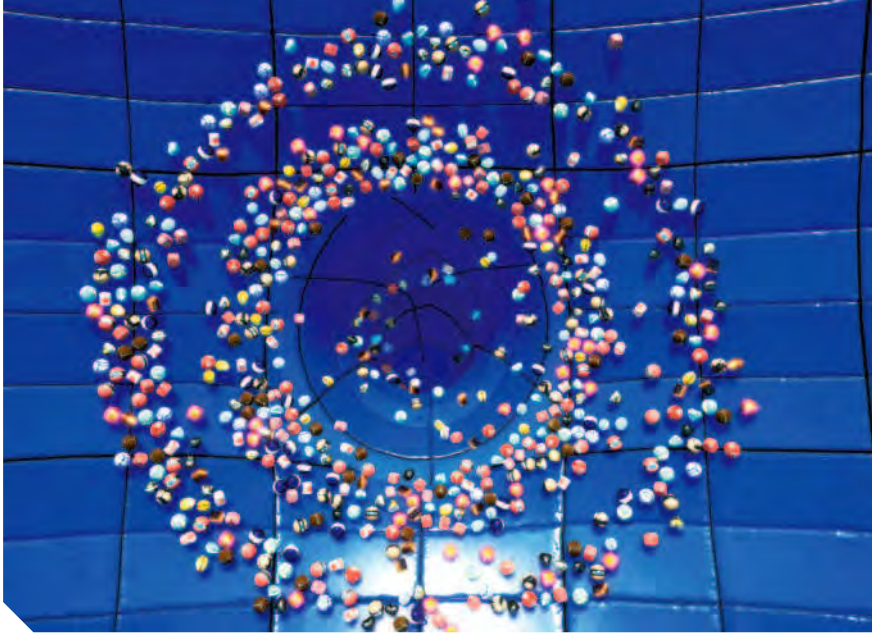
PC • kolorowanka • płatne DLC (7 zł każde)

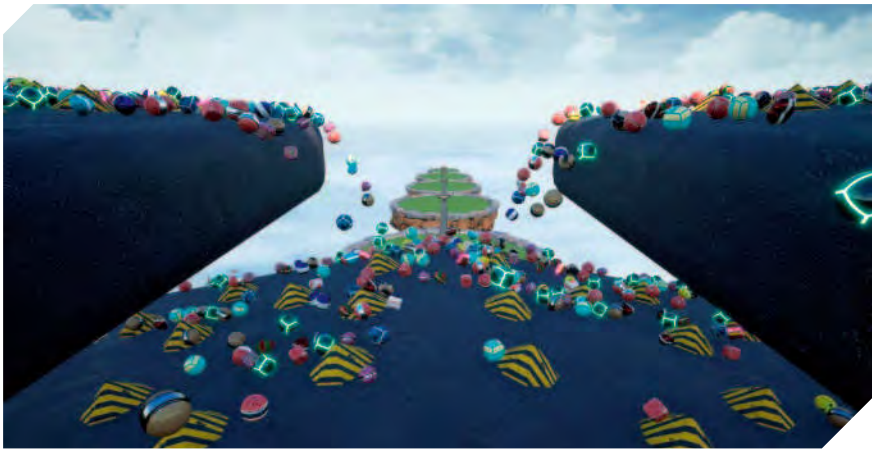
**Mam beznadziejny dzień/okres/początki grypy, a i tak mam ochotę odpalić stream? Włączam Coloring Pixels.**

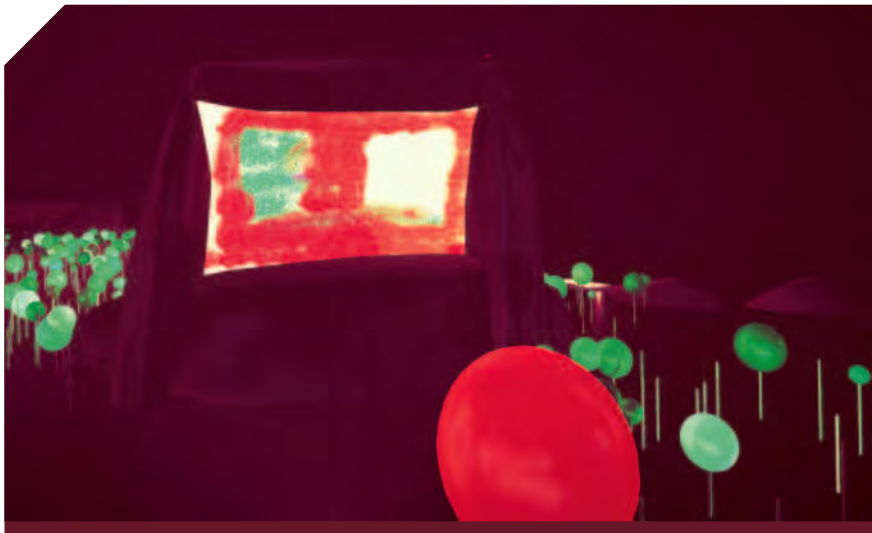
**Od** roku produkcja ToastieLabs to dla mnie synonim relaksu – odpoczywam przy niej od wymagających produkcji, które nabijają mnie na mopa i zmywają mną podłogę, i traktuję ją jak chwilę dla siebie tak potrzebną przy moim szalonym grafiku. Nie dość, że zabawa polega wyłącznie na kolorowaniu, to jeszcze nie trzeba nawet zastanawiać się nad wyborem barw, bo piksele są ponumerowane – liczby sugerują konkretną cyfrową farbę. Do dyspozycji i za darmo jest paleta obrazków (niektóre przygotowane zostały przez twórców, inne przez społeczność), których wprawdzie jeszcze nie ukończyłam mimo prawie czterdziestu godzin spędzonych z grą, ale nie powstrzymało mnie to przed zakupem paru DLC. Do tej pory, jako że dodatki są tanie jak barszcz, nabyłam m.in. grafiki związane z kosmosem, jedzeniem (awokado, lody i ciasta, tak!), zimą, Halloween i krajobrazami, a pewnie na tym się nie skończy.

Obrazki są bardzo różnej wielkości – od takich do ukończenia w minutę po takie, których nie dasz rady zapełnić w jeden wieczór. Kolorowaniu towarzyszy melancholijna, trochę windowa muzyka, a moim ulubionym elementem jest możliwość ukrycia grafiki do czasu pokolorowania jej w całości – dzięki temu podczas zabawy mogę wspólnie z widzami zgadywać, co się na niej znajduje. To prosta, cudowna produkcja, przy której miło się rozmawia i z którą spędziłam mnóstwo przyjemnych chwil – kiedy o niej myślę, jest mi przede wszystkim ciepło na sercu. Nie ma oficjalnej wersji mobilnej, więc tym, którzy chcą sobie pokolorować na komórce czy tablecie, polecę przy okazji moje ostatnie odkrycie: Happy Color, w którym koloruje się po numerach większe kształty, a nie pojedyncze piksele. ***[9kier]***

**8**







# OVER THE MOONLIGHT

PC • kreatywność, relaks • darmowa

**Paint me like one of your french fries! Frytki lubią wszyscy, bo kojarzą się z wesołymi, pełnymi luzu momentami. Ta gra też trwa moment, też jest chillująca i... też można w niej namalować frytkę.**

# MARBLES ON STREAM

PC, And, iOS • wyścigi, losowość • mikropłatności

**Jeśli streamujesz lub oglądasz streamy, na pewno niejednokrotnie widziałeś na Twitchu kulki ścigające się po zakręconych torach zawieszonych w przestrzeni oraz zaangażowanych widzów wpisujących na czacie !boost czy !nitro, żeby ich pojazd szybciej dotarł do mety.**

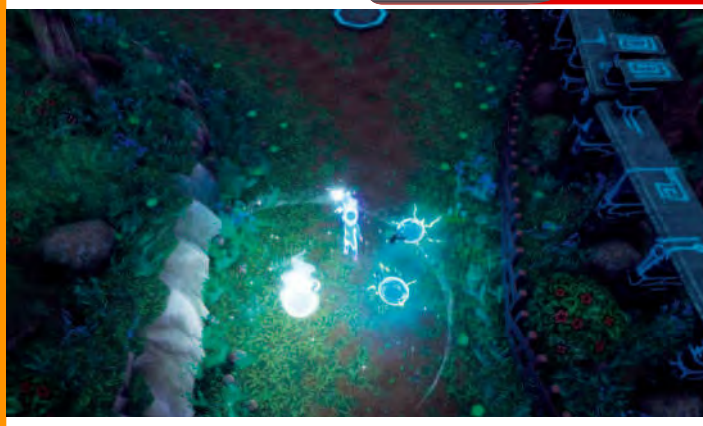
**Śmieszna** rzecz, biorąc pod uwagę, że te komendy absolutnie nic nie dają, bo za zwycięstwo lub porażkę w Kulkach odpowiada wyłącznie przypadek – czy raczej początkowe ustawienie, interakcje z przeszkodami i to, w jaki sposób bolidy oddziałują na siebie wzajemnie na trasie. Jako że wszystkim kieruje przypadek, a do wyścigu może raz-dwa dołączyć każdy widz (wystarczy wpisać !play), Marbles on Stream świetnie nadają się do przeprowadzania nietradycyjnych giveawayów (gra dla pierwszego na mecie!). Tak zresztą zazwyczaj wykorzystuję tę produkcję, prosząc przy okazji enkiego o profesjonalny komentarz sportowy. To doskonałe tło do rozmów, podczas gdy dziesiątki kulek turlają się po rurkowych torach, wpadają w odbytopodobne otwory, wylatują z mapy uderzone młotkiem, nie trafiają w portal, zwalniają na słupkach... Niektórzy traktują Marbles on Stream bardzo poważnie, korzystają z botów, osiągają wysokie miejsca w globalnych rankingach, ale osobiście cieszę się, jeśli tylko uda mi się nie wypaść z toru. Alternatywny tryb, battle royale, w ogóle mnie nie interesuje, ale przy klasycznych wyścigach – esencji casualowego grania – spędziłam już kilkadziesiąt godzin, a nawet wydałam jakieś drobne na skórki dla subskrybentów. Wersji mobilnych nie testowałam, w pecetowej (od niedawna na Steamie!) drażnią mnie spadki klatek na niektórych mapach (zimowe, halloweenowa itp.) oraz to, że tylko w paru w tle leci jakaś muzyka, więc zmuszona jestem szukać jakiejś darmowej. Poza tym – głupie to, ale fajne. ***[9kier]***

**7**

**„Na** wyspach Bergamutach podobno jest kot w butach, widziano także osła, którego mrówka niosła". Nieść może także wiosła. Wszystko zależy od twojej wyobraźni, musisz z nią popłynąć... I to dosłownie, gdyż w tej krótkiej, acz uroczej gierce poruszamy się po planszy za pomocą łódki. Ta przygodóweczka (przygodówka to za wielkie słowo na tak krótką grę) w trybie jednego gracza pozwala eksplorować rozrzucone na wodzie wyspy, na których rosną malownicze rośliny. Hmm, chyba powinnam napisać „do malowania", gdyż zrywając kwiatki, wyposażamy się w pędzel, którym tworzymy landszafty tudzież bohomazy, na rozpiętych na wyspach płótnach.

A tam gdzieś może szwenda się kura samograjka, znosząca złote jajka, na dębach rosną jabłka w gronostajowych czapkach. A gdy tylko ogarniesz, co i jak nabazgrać, to te czapki z głów lecą, bo oto możesz ruszyć dalej i w akompaniamencie relaksującej muzyki płynąć, płynąć, chwytać w żagle wiatr, jakby gierka miała chwilę trwać... Gdzieś tam poza zasięgiem wzroku są tresowane szczury na szczycie szklanej góry i słoń z trąbami dwiema i tylko... wysp tych nie ma. Bo po rozgryzieniu sterowania oraz sposobu malowania, bardzo szybko przechodzimy gierkę. Mimo to warto liznąć to małe dzieło sztuki. W końcu jak już prokrastynować, to z klasą. Czyli lepiej pochlapać farbkami (a przecież można się wyżywać artystycznie, nie trzeba zgodnie z kanonem) w blasku księżyca, wyobraźnią udając się aż poza jego zasięg, niż po raz setny skrolować fejsbuka. Bo to żadna sztuka. W przeciwieństwie do malowanych wrót do kolejnych etapów gierki. ***[Cerebrum]***

**7**



# SHEPHERD OF LIGHT

PC • przygodówka, logiczna, krótka • darmowa

**Wcielasz się w pasterza, śmigasz po pięknym świecie i głowisz się: Gdzie żeś ty bywał, świetlny baranie? A w lesie na łączce, mościwy panie. Cóżeś tam robił, świetlny baranie? Uciekłem przed wilkiem, mościwy panie. And that's the way the cookie crumbles.**

**Ta** urocza, około godzinna gra osadzona w fantastycznym świecie Themis wprowadza nas w arkana sztuki wypasania owiec i rozkładania nad nimi ochronnego parasola. A jest to niezwykle istotne, gdyż to dzięki świetlnym właściwościom stadka mieszkańcy Themis mogą w ogóle istnieć. Owce to światło, wilki to mrok – złowrogo wyją, gdy robimy WSAD na ich teren. Co zatem robić, aby nasze atrakcyjne owieczki nie zostały pożarte przez pazerne wilczyska? Otóż trzeba być dzielnym pasterzem i wędrować po krainie, nawołując baranki, a potem za pomocą ich właściwości rozwiązywać napotykane łamigłówki. Ich rozwikłanie pozwala nam przejść dalej. A każdy poziom wizualnie odpowiada mocom owieczek, które będzie trzeba wykorzystać do przedostania się przez magiczne drzwi. Na przykład można poszaleć z burzową owieczką, która jest bardzo naelektryzowana. I to jest taki klucz przepuszczający nas przez otaczające wilki i ruinki. Jak go użyć? Nie powiem, sami zgadnijcie.

Im dalej w las, tym więcej wilków i owiec też. Pokaźne stado umożliwia bezpieczne przebijanie się przez coraz większe hordy zębaczy. I tym samym owieczki z bezbronnych zwierzątek stają się potęgą. W kupie siła. Muzyka towarzysząca nam w podróży jest prześliczna, a grafika z każdym kolejnym poziomem zachwyca coraz bardziej. Minusem jest niekiedy niesubordynacja podopiecznych podczas ustawiania ich na odpowiednich polach, gdy rozpierzchają się w poszukiwaniu chyba zieleńszej trawki, przez co całe sekwencje łamigłówkowe trzeba mozolnie powtarzać. Ale to rzadkość. Naszym przewodnikiem, który od czasu do czasu podrzuca nam jakieś info, jest nasz ojciec, alegoria stwórcy – niewidoczny, ale obecny. I tak to się żyje na tej Temisowej wsi. ***[Cerebrum]***

**9**

PEGI 12

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
CENA: 130 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 8 GRACZY JEDNOCZEŚNIE

PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3-530/AMD PHENOM II X4 910, 4 GB RAM, GF GTS 450/AMD HD 5750

RTS • „REMASTER"

# WARCRAFT® III REFORGED



Najzwyklejszą smutność czuje: **Bastian**

**No i co ja mam wam powiedzieć.**

Granie nocnymi elfami sprawiało mi chyba najwięcej przyjemności – zremasterowane drzewce prezentują się zresztą najokazalej.

**Nieodcięci** od internetów wiedzą, co się dzieje. Na Metacriticu w momencie słania pisma do druku Reforged utrzymuje średnią ocenę (od ponad 16 tysięcy graczy!) na poziomie... 0,5/10. Pół na dziesięć: to najgorzej oceniona gra w tym serwisie kiedykolwiek. **Gracze już nawet nie są wściekli. Są rozczarowani, zwyczajnie smutni i przerażeni** tym, co się w tych Blizzardach odsmugglerowuje. Co się stało z blizzardowskim „soon"? Firma wszak słynęła z tego, że dopieszcza swoje produkcje, a datę premiery ogłaszała wtedy, gdy wiedziała, że już na danym etapie twórczym gra jest dobra.

## Weryfikując 30 GB nowych plików

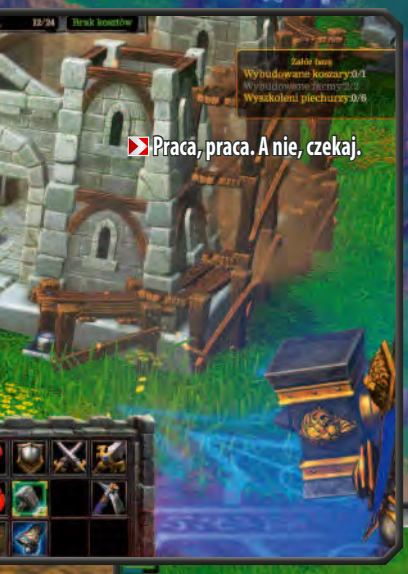
Sytuacja ze zremasterowanym Warcraftem III wygląda źle. Jakby na pewnym etapie produkcji szefostwo zakręciło kurek z pieniędzmi, co niejako zmusiło twórców do przeprojektowania pierwotnych założeń remastera i stworzenia czegoś, co tylko połowicznie przypomina to, co zapowiadano.

Nawet nie wiem od czego zacząć. Obiecano nam odrestaurowanie całej kampanii dla pojedynczego gracza w widowiskowy sposób. Miało być to zupełnie nowe doświadczenie, nie tylko zwykły remaster; lokacje miały być zaprojektowane na nowo tak, by choć trochę odzwierciedlać wygląd krain z World of Warcraft, fabuła uwzględniać zmiany powprowadzane na przestrzeni lat w tło fabularne świata(*), zapowiedziano dorzucenie nowych wątków historii, a całość spinać miały dobrze wyreżyserowane przerywniki filmowe na silniku gry. Co więcej, nawet pokazano nam słynną rzeź w Stratholme w nowej wersji na Blizzconie 2018 – z układem miasta wzorowanym na tym z WoW-a i przyjemnymi, bogato animowanymi przerywnikami. Całość okraszona była nowym dubbingiem, interfejsem i hulała bez problemu w 4K. No świetnie – wyobraźnia rozpalona, portfele naszykowane, a oczekiwaniom nie było końca – gra w końcu ma status, nie bójmy się tego słowa, legendarny.

Coś jednak poszło nie tak, bowiem im bliżej do premiery, tym o grze było coraz ciszej. Uruchomiona przez twórców swego czasu beta tylko umiarkowanie trzymała entuzjazm na wodzy – mogliśmy się pobawić w całkiem niezłym edytorze czy zmierzyć w sieciowych potyczkach. Jednakże cały czas czuć było, że mamy do czynienia z produktem z lekka surowym

## OKIEM WITOLDA 5+

Na myśl o tym, że mógłbym wystawić Warcraftowi 3 ocenę niższą niż 9, coś wewnątrz mnie się skręca i buntuje – w końcu po blisko 18 latach od premiery tytuł Blizzarda wciąż pozostaje jednym z najlepszych RTS-ów w historii, a Reforged nic w tym temacie nie zmienia. Za każdym razem, gdy słyszałem Arthasa powtarzającego „Za mojego ojca, króla", czułem się, jakbym znowu grał w stare, poczciwe Reign of Chaos... Problem w tym, że faktycznie tak było, ponieważ odświeżenie to jest wyjątkowo zachowawcze. Faktycznie, grafika wygląda ciut bardziej współcześnie (a i to nie zawsze, do tego grze zdarza się klatkować), w kampanii zobaczymy zaś parę nowych ujęć, ale nie pokuszono się nawet o np. dodanie pełnoprawnych osiągnięć, które tak dobrze sprawdziły się w StarCrafcie II. Po Reforged sięgnąć powinni właściwie tylko ci, którzy trzeciego Warcrafta jeszcze nie znają – z pewnością będą się dobrze bawić. Ale jest to wyłącznie zasługa twórców pierwowzoru.



Praca, praca. A nie, czekaj.

Arthasowi nie trzeba się kłaniać. Ja jednak może przyklęknę, bo po ograniu Reforged trochę mi słabo.

Za każdym razem, gdy gram nieumarłymi, jestem pod wielkim wrażeniem ówczesnego mocno kreatywnego podejścia do projektowania frakcji.

i topornym. Można wtedy to było skwitować krótkim: „no tak, to tylko beta, będzie lepiej". Wszak dalej nie dane nam było tknąć kampanii – a to w końcu na tym doświadczeniu bardzo zależało graczom, ona też była zapowiadana najhuczniej.

# Siarczysty policzek wymierzony fanom. Smutek i rozgoryczenie.

## I po co mi to było

Premierę przełożono na 2020, by, ech, zwyczajowo dostarczyć nam produkt wysokiej jakości, a nie bubel. Niestety, śmiem wątpić w te słowa, gdyż twórcy widocznie potrzebowali trochę więcej czasu, by dokończyć odzieranie trybu dla jednego gracza z resztek godności. **Zwyczajnie nie wywiązano się z większości obiecanek, a całość ostatecznie wygląda jak jeden wielki, niespójny (acz całkiem pieczołowicie przygotowany, przyznaję) HD mod.** Do tego dokonano kilku okrutnych decyzji projektowych, przez które Internet regularnie wylewa na twórców wiadra pomyj.

Nie pasuje mi wiele rzeczy. Przede wszystkim wspominane cutscenki w przyzwoicie animowanej i wyreżyserowanej formie, które nam zaprezentowano, zwyczajnie wyrzucono, a te z „przetopionej" wersji gry prezentują się sztucznie i nieklimatycznie, nawet w zestawieniu z pierwowzorem! Mam też okrutne problemy z oprawą graficzną. Niby całość przypomina mniej kanciastą wersję gry z 2003 roku, ale cały czas ma się nieodparte wrażenie, że turboszczegółowe, mało komiksowe modele postaci kompletnie nie pasują stylistycznie do kreskówkowego właśnie, boleśnie oszczędnego w wielokąty otoczenia. Do tego gra wyciąga u mnie na oko ze 150 fps-ów, ale postaci sprawiają wrażenie, jakby animowane były w 30 – Warcraft, mimo tego, że chodzi płynnie, rwie klatki jednostkom. I nie wiem, czy jest to zabieg specjalny, który oddać miał ducha starej gry, czy to jakieś ograniczenia silnika. Po prostu wygląda to... dziwnie.

Zdecydowano się też całkowicie wymienić dubbing. I jak nieszczególnie mam z tym jakiś problem, tak ponownie – tak samo jak w Hearthstonie, jak i nowych książkach z uniwersum Warcrafta – zewsząd krzyczą do nas w pełni zlokalizowane nazwy czarów, miejsc, czy imiona i nazwiska bohaterów. Tak więc Tyrande Szept Wiatru szepce do nas o Północnej Grani, Duchach Kniei i poczynaniach Grommasza Piekłorycza. Ostrze Mrozu jest głodne, Illidan Burzogniewny wciąż wzburzony na myśl o zabawnie zaciągających trollach. A Uther Światłodzierżca zapewne nie może zdzierżyć faktu, że jak już odświeżono dubbing, to nie zadbano o maksymalną zgodność głosów z pierwowzorem – czemu taka Jaina nie mogła dalej przemawiać głosem Brygidy Turowskiej-Szymczak?

Nowy, całkiem ciekawy interfejs prezentowany jakiś czas temu wrócił do swojej pierwotnej formy już w trakcie bety – pokuszono się jedynie

*(*) Acz akurat w tym wypadku larum podnieśli fani, którzy woleli jednak pograć po staremu i przeżyć wydarzenia z gry w niezmienionej formie.*

## CO TWOJE, TO I MOJE

**W sumie, nie do końca. Bo tak naprawdę, to wszystkie mapy i tryby gry, które stworzymy z myślą o rozgrywce online w Warcraft III: Reforged są z automatu własnością Activision Blizzard, a my zrzekamy się doń praw. Zapewne po to, by żaden rewolucyjny tryb gry (pokroju Doty, protoplasty gatunku multiplayer online battle arena, powstałej właśnie na silniku trzeciego Warcrafta) lub pomysł nie spieniężył się przypadkiem poza wiedzą włodarzy. Oznacza to też ni mniej, ni więcej, że wszelkiego rodzaju customowe mapy, nawiązujące choćby do światów Dragon Balla, w żaden sposób nie mają prawa istnieć na serwerach nowego Warcrafta. Smutno mi nie jest, ale doskonale wyobrażam sobie ból fanów takich eksperymentów. Po raz kolejny: niełądnie, Blizz.**

A tak gra prezentuje się na ultrapanoramach – zerknijcie na lewo. Ekrany ładowania zaś są nienaturalnie rozciągnięte – na szczęście w czasie rozgrywki wszystko jest już w porządku.

Zremasterowana grafika nie różni się diametralnie od niniejszego „trybu klasycznego". Przez bitą godzinę grałem ze starą oprawą, kompletnie zapomniawszy o nowych modelach – i bawiłem się równie dobrze.

**OCENA**

**3**

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 5

AUDIO 3

- to dalej Warcraft III
- i dalej wciąga
- no ładne te nowe modele

- generuje smutek
- złość
- rozczarowanie
- obiecywano coś, czego nie dano
- bugi
- kastracja z wielu funkcji

o odświeżenie go pod względem graficznym. Narzekać szczególnie nie ma na co (każda frakcja ponownie dzieli inną stylistykę okienek, co jest super), w tym wypadku nawet pochwalić można: podarowano nam bowiem ulepszony system wyszukiwania gier. Zaznaczamy interesującą nas frakcję, doprecyzowujemy wielkość mapy i klikamy „szukaj". Proste i wygodne.

### I'm sorry, Blizzard. I can't watch you do this

Nie wiem kto wpadł na ten pomysł. W założeniach zapewne miał być to miły gest w stronę wiernych fanów pierwowzoru. Byłby, gdyby nie to, jak zaprojektowano ten remaster. Ale po kolei. Otóż gra pozwala na przełączenie się w dowolnym momencie na wygląd klasyczny – stare okienka i kanciaste modele welcome to. Niestety, ktoś jednak w Blizzardzie wpadł na to, aby instalator Warcrafta III z 2003 roku, który dotychczas można było pobrać ze strony Battle.netu, podmienić na ten z Reforged. Oznacza to tyle, że pierwowzór przestał istnieć na serwerach Blizzarda, a właściciele staroszkolnego Warcrafta od teraz są zmuszeni do ogrywania wersji Reforged z... po prostu wyłączoną opcją przeskoczenia do grafiki w wersji HD. **Tracimy, wobec tego, legendarny dubbing pierwowzoru, Jedyną Słuszną Polską Lokalizację, wsparcie dla niektórych modów. Do tego Reforged nie wspiera systemu klanów, turniejów, nie można sobie popykać po LAN-ie (!), przejrzeć rankingów czy pograć w customowe kampanie.** Jeśli wykonaliśmy sobie kopię stareńkiego Warcrafta III na pendrajwie, to oczywiście dalej możemy w niego grać, o ile nie chcemy grać w sieci. Cóż.

Co się stało? Ale tak serio, co się stało, Blizzardzie? Zapowiadane 2 lata temu na Blizzconie Reforged wyciągnięte zostało na scenę jako frontman imprezy. Teraz możemy gdybać, czy to dlatego, że nie było wtedy nic lepszego do pokazania, czy faktycznie włodarze firmy wierzyli w remaster i planowali wpompować w niego budżet z pełną mocą i ostatecznie wypuścić przyzwoitą grę, która choć trochę ukoi rozpacz tych czekających na pełnoprawną czwartą część. A ta przecież szybko się nie ukaże, skoro Blizzard postanowił kontynuować fabułę strategii w World of Warcraft. Warcrafta IV widziałbym przy takim obrocie spraw jako grę odtwarzającą bitwy, rajdy i wydarzenia z WoW-a w formie RTS-a. Wybrano jednak inną ścieżkę – stworzono remastera. Po linii najmniejszego oporu.

Nie odbieram grze tego, że jest zwyczajnie dobra – Warcraft III był dobry w 2003 roku, dobry jest i teraz. Ponownie niesamowicie wciągnąłem się w przygody orków, elfów, ludzi czy nieumarłych. Problem jest w tym, że wciągnąłbym się tak samo odpalając teraz staruszka. A że oceniam tu jakość remastera, a nie trzeciego Warcrafta, to mówię wprost: **nie ma w Reforged kompletnie nic, co by mnie przy nim trzymało**. Grając weń, byłem smutny. Że nie wyszło. Że tak wiele rzeczy można tu było zrobić lepiej. Z większym pietyzmem. Pazurem. Że można było chociaż pozbawić grę kardynalnych bugów (jak za długo będziecie trzymali grę zminimalizowaną, zaczyna się kaszanić dźwięk, uniemożliwiając tym samym jakąkolwiek grę, o zgrozo). Że ładniejsza grafika to nie wszystko. Że nie kastruje się gry z jej funkcji i udaje, że nic się nie stało. Tak się nie robi. Nie próbuje się wmawiać, że to jest dokładnie to, czego chcieliśmy. Smutno mi, Arthasie. Illidanie, Thrallu, Tyrande. Tak zwyczajnie. Zobaczcie, co zrobili z waszymi przygodami. |CDA|

JUŻ JEST NOWY NUMER!

DLA PRAWDZIWYCH FANÓW SPORTU

NAJWIĘKSZY MIESIĘCZNIK O GWIAZDACH SPORTU

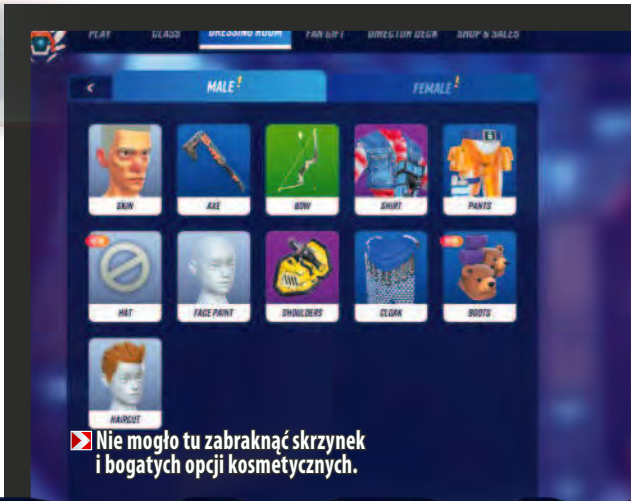
MUSISZ GO MIEĆ!

PEGI 12

PRODUCENT: SCAVENGERS STUDIO
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 11 OSÓB (WLICZAJĄC REŻYSERA)

PC: WINDOWS 7 I NOWSZE (64-BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660

# SIECIOWA • BATTLE royale • SURVIVAL • MISTRZ GRY




Nie mogło tu zabraknąć skrzynek i bogatych opcji kosmetycznych.

# DARV PROJ

DARWIN PROJECT

Czuł się jak Fellini: **Witold**

**Przedziwna strategia: stworzyć ciekawy i odróżniający się od konkurencji tytuł, a później opakować go tak, aby na pierwszy rzut oka wyglądał jak dowolny klon najpopularniejszej gry świata. Nie dajcie się zwieść: pierwsze wrażenie jest mylne. I bardzo dobrze!**

**W pierwszej** chwili Darwin Project aż trudno nie nazwać „Fortnite'em dla ubogich". Twórcy niby nazywają swoją grę battle royale, ale naraz podczas rozgrywki mierzy się ze sobą jedynie 10 graczy i to na jednej stosunkowo niedużej mapie (chociaż trzeba przyznać, że za każdym razem wyglądającej nieco inaczej). Do tego do dyspozycji mamy jedynie dwa rodzaje broni (łuk i topór), a crafting sprowadza się do tworzenia strzał, pułapek oraz ulepszania zdolności specjalnych i rozpalania ognisk. **Te dwa ostatnie elementy sugerują jednak, że tytuł ma pomysł, jak odróżnić się od konkurencji – i czyni to zaskakująco dobrze**.

## Zimna wojna

Nasza postać mierzy się bowiem ze stale kurczącym się wskaźnikiem ciepła – gdy jest pusty, otrzymuje obrażenia. Co jakiś czas musimy więc poświęcić odrobinę zasobów i czasu na rozpalenie ogniska ogrzewającego wszystkich wokół; nieraz więc w środku walki przyjdzie wam chwytać za krzesiwo i hubkę, unikając jednocześnie strzał przeciwników. Szczególnie wyziębiające jest też przebywanie poza obecną strefą rozgrywki – tutaj zamiast klasycznych zmniejszających się okręgów mamy 7 heksagonalnych stref, z których co jakiś czas któraś jest zamykana na stałe. Mamy wtedy minutę na jej opuszczenie – w przeciwnym razie błyskawicznie obniżymy temperaturę ciała, co niechybnie doprowadzi do śmierci.

Paradoksalnie podgrzewa to atmosferę i sprawia, że nierzadko musimy być niezwykle mobilni. W tym wydatnie pomagają niektóre zdolności dostępnych klas postaci (jetpack, linka z hakiem) oraz łączące przeciwległe krańce map portale. Podczas samych starć również nieustannie się poruszamy – każde trafienie odpycha przeciwnika, umiejętności pozwalają błyskawicznie skracać dystans lub znajdywać ukrytych wrogów i nierzadko walka z racji kończących się pocisków musi rozstrzygnąć się na krótkim dystansie. Do tego dochodzą jeszcze przedmioty, chociaż umiarkowanie efektywne – pasywne

**Twórcy mają kilka świetnych pomysłów, przy okazji których niestety zbytnio się mitygują.**

wsparcie w postaci leczenia czy ogrzania są co prawda zawsze użyteczne, ale już bomby dymne bądź miny przydadzą się tylko w niektórych sytuacjach.

Potyczki z innymi graczami sprawiają z tego powodu naprawdę sporo satysfakcji. Każdy wymach toporem musi być dokładnie wyliczony, bo po nim jesteśmy przez krótką chwilę narażeni na razy przeciwnika. Dodatkowo jeżeli mamy refleks (niekoniecznie profesjonalnego CS-owca, zwykły człowiek również powinien dawać sobie radę), jesteśmy w stanie odbić lecącą w naszą stronę strzałę czy zablokować atak wroga. Dzięki temu **pojedynki są pełne napięcia, którego nie powstydziłoby się For Honor**. Każdy cios niesie ze sobą ryzyko, ale jeżeli uprzedzimy wrażego gracza, możemy zyskać naprawdę sporo. Z drugiej strony przedłużanie starcia może działać na naszą korzyść – wystarczy, że znajdziemy ekspres z gorącą kawą, a przez jakiś czas wyziębienie nam niestraszne; wtedy wystarczy uniemożliwić niemilcowi rozpalenie ogniska, a walka wygra się w końcu sama.

Co innego, gdy spotka się kilka osób, zwłaszcza w ostatniej, stale zmniejszającej się strefie. Zewsząd latają wtedy pociski, rozstawione wieżyczki namierzają po kolei kolejnych graczy, a co jakiś czas któryś z nich rozpaczliwie wyskakuje na jetpacku pionowo w górę, starając się zyskać chociaż sekundę zastanowienie. W takim momentach najlepszym wyjściem nierzadko jest... dyskretne oddalenie się od całego tego bałaganu. Pod warunkiem oczywiście, że reżyser meczu nie poinformuje o naszym manewrze pozostałych walczących.

## Władca marionetek

Właśnie, reżyser, bo to właśnie ta postać jest najbardziej charakterystyczna dla Darwin Project. Kiedy zechcemy odpocząć od standardowych rozgrywek, możemy zamiast tego zdecydować się na zostanie kierownikiem meczu. W takim wypadku **stajemy się tradycyjnym duchem śledzącym postępy graczy, z tą różnicą, że mamy pewien wpływ na przebieg zabawy**. Gdy najdzie nas ochota, możemy zwrócić się przez mikrofon do konkretnego gracza lub pobawić się w komentowanie na ogólnym forum przebiegu konkretnych starć. To jednak tylko początek. Ze zdobywanych z kolejnymi poziomami umiejętności układamy skromną talię – osoby o skromnej fantazji zdecydują się więc na leczenie, zapas drewna przekazywany konkretnym postaciom czy zrzut darwinium, czyli paliwa do rozwoju postaci.

Gdy jednak odkryjecie w sobie duszę artysty, nie zabraknie wam narzędzi do tworzenia symfonii chaosu: bomba atomowa wymiatająca całe życie z konkretnej zony, możliwość zamknięcia poszczególnych stref, czasowe obniżenie grawitacji na całej mapie, nagroda za głowę danego gracza – możliwości jest całkiem sporo. Zresztą dla zwiększenia pikanterii widowiska możemy scedować częściowo nasze obowiązki na widzów (również tych na twitchowym streamie, bo gra jest zintegrowana z platformą). Starzy, dobrzy spektatorzy, jeśli tylko zechcemy, mogą demokratycznie zdecydować, gdzie uderzyć ma wspomniana głowica nuklearna czy który z dwójki walczących graczy zasłużył na odrobinę ciepła. A że na ogół tego nie robią i większość ankiet kończy się losowaniem (z powodu równej – bo zerowej – liczy głosów między dostępnymi opcjami)? To już zupełnie inna sprawa.

Niestety, twórcy przestraszyli się konsekwencji własnych decyzji i uczynili przy tym reżysera... wyjątkowo niewszechwładnym. Ograniczają nas punkty akcji, przez co niektóre kombinacje pozostaną poza zasięgiem, a część zaplanowanych działań musimy opóźnić. Dodatkowo sama liczba umiejętności do użycia w pojedynczym meczu szybko okazuje się za mała – możemy więc albo spokojnie doglądać rozgrywki przez kilkanaście minut (czując się przez to ciut zbędnym), albo zintensyfikować działania i wyprzytykać się ze zdolności w gnębiącej graczy serii wydarzeń. Niestety, w tym drugim wypadku później pozostanie nam jedynie komentowanie – a nie jest to z pewnością rzecz dla każdego.

Fortnite'owa grafika może co poniektórych zniechęcić.

Stanley Kubrick w akcji.

## Złe miłego początki

Darwin Project pierwsze wrażenie robi po prostu przeciętne, ale na szczęście już po kilku rozgrywkach okazuje się zaskakująco świeżym tytułem, oferującym doznania niedostępne u konkurencji. Rzadko kiedy możemy w końcu być gnębieni przez prowadzącego rozgrywkę (chociażby zamykaniem kolejnych stref, do których się udajemy) i czerpać z tego ogrom radochy. Niemałą satysfakcję sprawia też uratowanie życia zawodnikowi, który zagapiwszy się, został na środku zamkniętej strefy i zamarza tuż przed jej granicą. Fakt, że najdłuższe mecze trwają ok. 15 minut, pozwala traktować tę grę jako bardzo przyjemną przerwę od codziennych obowiązków. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 6

AUDIO 6

+ dynamiczna rozgrywka
+ proste zasady
+ tryb reżysera!

− rozgrywka jedynie w trybie solo
− sztampowa stylistyka
− niewykorzystany do końca potencjał reżysera

PEGI 12

PRODUCENT: CARDBOARD COMPUTER
CENA: 90 ZŁ (PC), 92 ZŁ (PS4), 115 ZŁ (XBO), 90 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

# PRZYGODOWA • REALIZM MAGICZNY

# KENTUCKY ROUTE ZERO

Słucha śpiewu górników: **9kier**

**Najlepsze historie w Kentucky Route Zero to te opowiadane mimochodem, niezwiązane z głównym wątkiem. O tym, że prawdziwy smardz powinien mieć w środku krater w przeciwieństwie do jego trującej podróby, o malarzu wraków, o śpiewających górnikach, o głodnych nurkach, o duchu w stacji telewizyjnej.**



## Kentucky Route Zero: TV Edition

**Gdybym miała być superprecyzyjna, napisałabym, że Kentucky Route Zero pojawiło się tylko na pecetach – na konsole wyszła wersja z podtytułem TV Edition, wraz z którą zadebiutował zresztą ostatni, piąty akt. Na tę okoliczność dokonano zresztą zmian również na blaszakach – podrasowano interfejs i dodano do gry dodatkową zawartość, prologi poszczególnych rozdziałów dostępne za darmo na stronie gry.**

**Gra** Cardboard Computer składa się, mam wrażenie, wyłącznie z wątków pobocznych, do tego stopnia, że – wydawałoby się – główny bohater w pewnym momencie sam wycofuje się z fabuły. Poczucie zagubienia, które przypominać musi strach po utracie rodzica w galerii handlowej i które towarzyszyło mi już od drugiego aktu – gdy uświadomiłam sobie, że nic nie stoi na przeszkodzie ku temu, by scenariusz tworzonej przez lata przygodówki płynął bez końca i bez wytłumaczenia – jeszcze się wtedy pogłębiło. Co jeśli nic, co wydarzyło się do tej pory, nie ma znaczenia i jest serią czasem genialnych, w większości nijakich, czasem rozczarowujących, ale przede wszystkim absolutnie przypadkowych, nieistotnych sytuacji? Co jeżeli bohaterowie – mimo pozornego celu, jakim jest dostarczenie paru antyków pod konkretny adres – ostatecznie zmierzają donikąd? Czy gdziekolwiek czekają jakieś odpowiedzi?

## Nie lubię, ale szanuję

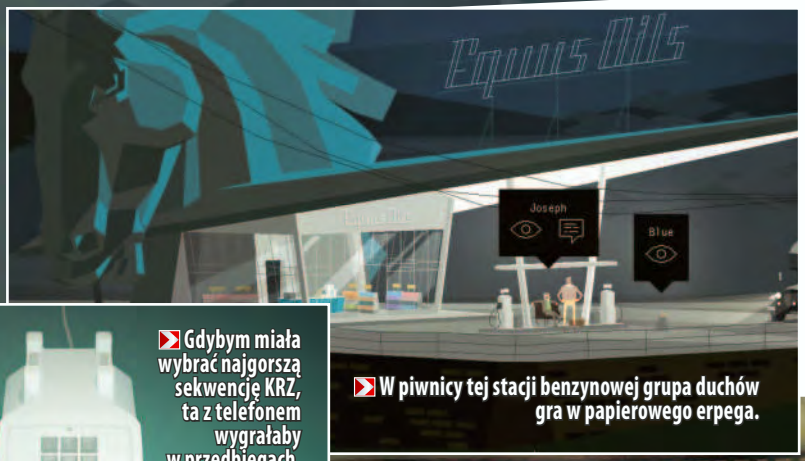
Rozumiem tę niepewność – odczuwam ją, gdy rozmyślam o śmierci, gdy jako freelancerka zastanawiam się nad stanem swojego konta bankowego, gdy nie wiem, jak na moje życie prywatne wpłyną Brexit, koronawirus czy poczynania polskiego rządu. Wreszcie, z perspektywy kosmosu, państwa czy nawet postronnego obserwatora, nie ma to wszystko żadnego znaczenia. Ludzie rodzą się niepewni, niepewni żyją, niepewnie umierają, a ich egzystencja ma jedynie taki sens, jaki nadadzą mu samodzielnie – i dlatego Kentucky Route Zero, które oddaje dobrze dorywczość i przejściowość, zmuszona jestem cenić, mimo że nawet wcale go nie lubię.

Bohaterowie – najpierw poznany na stacji benzynowej Conway wraz z psem, potem inni – podróżują razem z przypadku i spędzają czas na dyskusjach o błahostkach. Cel w żaden sposób ich nie definiuje. Ich rozmowy natomiast – pięknie napisane, z jednej stronie tak różnorodne i naturalne, że trudno uwierzyć, iż nie zostały przeniesione do edytora tekstu prosto z dyktafonu, z drugiej aż zbyt dobre, by mogły być rzeczywiste – pokazują to, kim są, co cenią, jak wyglądała ich przeszłość. **Uwielbiam to, jak rozmawiają**. Wchodzą sobie w słowo, przekręcają i prostują fakty, mają tony bezużytecznej wiedzy, nieoczekiwanie dzielą się luźnymi skojarzeniami. Najbardziej widać to, kiedy dyskusje toczą się w większych grupach – jeśli chcesz kiedyś napisać zajmujący dialog, zapoznaj się z Kentucky Route Zero, nawet prędzej niż z Afterparty czy Night in the Woods. Choćbyś miał nudzić się przez 15 godzin (ponoć grę da się ukończyć w siedem, ale nie wierzę), potraktuj grę jak materiał szkoleniowy i po prostu się przemęcz.

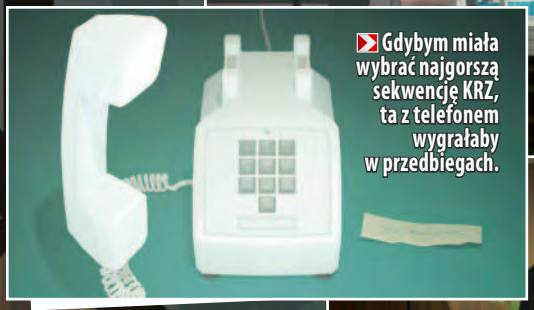
> Niespecjalnie lubię Kentucky Route Zero, ale je doceniam.

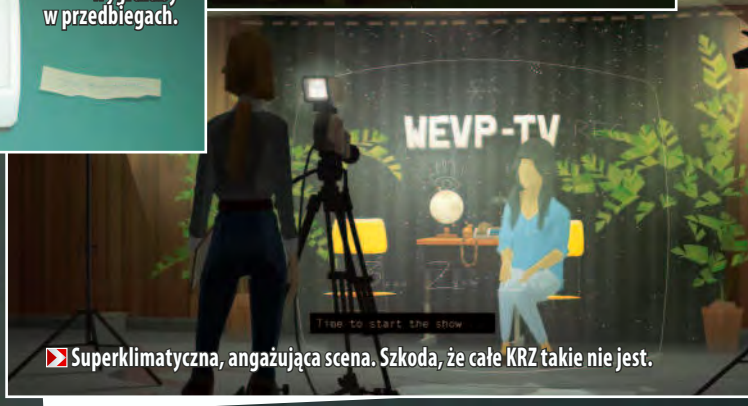
## Srebro we włosach

Kentucky Route Zero udaje życie tak dobrze, że między paroma wyjątkowo



W piwnicy tej stacji benzynowej grupa duchów gra w papierowego erpega.


Gdybym miała wybrać najgorszą sekwencję KRZ, ta z telefonem wygrałaby w przedbiegach.



Superklimatyczna, angażująca scena. Szkoda, że całe KRZ takie nie jest.

udanymi sekwencjami – takimi jak wizyta Conwaya u Weaver, komentowanie pewnego badania czy naprawdę wyborna scena prowadzenia audycji telewizyjnej – znajduje się mnóstwo przeciętnych i niezapamiętywalnych oraz zdecydowanie zbyt wiele nużących, rozwlekłych i fatalnych. Fragment biurokratyczny, zabawa Xanadu, nawet nawigowanie po tytułowej strefie Zero mimo zabiegów mających na celu je urozmaicić sprawiały, że żałowałam wzięcia Kentucky Route Zero do recenzji. Podczas niekończącej się sekwencji z infolinią byłam na krawędzi załamania, w innych – gdy trafiłam na łódź z wielkim animatronikiem w kształcie mamuta albo kiedy bohater, swoją drogą doskonały motyw, przestał odczuwać nogę jako swoją – nie miałam pojęcia, co dzieje się na ekranie.

Za często odnosiłam wrażenie, że zamiast prowadzić mnie główną, dobrze oświetloną ulicą produkcja decyduje się na miejsca niereprezentatywne nie po to, żeby pokazać mi coś intrygującego, lecz dlatego, że nie ma nic do pokazania czy nic do powiedzenia. Być może nawet jest to prawda, tym bardziej że próżno szukać tu konkluzji. Masz wpływ na kwestie dialogowe dotyczące przeszłości, uczuć czy planów, a od czasu do czasu nawet na tekst utworów literackich – w pewnym sensie współtworzysz historię, ale nie jak w interaktywnych filmach, lecz subtelnie, rzucając światło na dane wątki czy aspekty postaci, zachęcając do introspekcji. Nie próbuję sobie nawet wyobrazić, jakim wysiłkiem było napisanie tego wszystkiego w małym, trzyosobowym gronie, z którego pewnie tylko jeden człowiek zajmuje się dialogami.

## Jak to rozczesać?

Wiem natomiast, jakim wysiłkiem było dla mnie przedarcie się przez niektóre fragmenty Kentucky Route Zero. Nawet sceny, które cenię – jak finał czy prywatne dramaty odgadywane w barze podczas sekwencji stylizowanej (już całkowicie, nie tylko połowicznie jak reszta gry) na sztukę teatralną – zdawały się nie mieć końca i wymagały ode mnie determinacji. **Twórcy igrali z moją cierpliwością.** Nie mogę powiedzieć, że lubię tę grę albo że jestem w stanie komukolwiek ją polecić, i powodem nie jest tylko to, że podczas zabawy trochę gonił mnie czas. Nie rozumiem zachwytów krytyków. Fantastyczne dialogi, których nie powstydziłaby się powieść, zaserwowane w choćby najciekawszy sposób (minigry, perspektywa osób trzecich czy zwierząt, zabawa chronologią), nie wystarczą, by historia jako całość automatycznie nadawała się do tego medium, a nawet by nadawała się do opowiedzenia w ogóle. **Produkcja nie ma dobrego scenariusza, tu i ówdzie niedomagają aspekty techniczne. Rezultat jest powolny, trudny w odbiorze, nieraz nieprzyjemny** w obsłudze ze względu na archaiczne prowadzenie postaci czy niedociągnięcia graficzne, muzyka nie wywiera wystarczającego wrażenia.

To z pewnością złożone, wielowarstwowe dzieło – miałam co do tego wątpliwości po dwóch pierwszych niezrozumiałych aktach, ale po trzech kolejnych widzę, że to kok zbudowany z dobieranego warkocza. Gęsta, skomplikowana struktura, którą można rozwikłać i oglądać z różnych stron. Tyle że zarówno na zewnątrz, jak i w środku znajdują się (niespodzianka!) włosy, a więc pojedyncze historie i perspektywy – nic więcej, nic mniej. Niech droga czy też pamięć, bo to one są prawdziwymi bohaterkami Kentucky Route Zero, będą w tej metaforze wstążką, która sprawia, że kok jest kokiem, a nie rozlanymi na plecach czy na poduszce wątkami. W fabule jest tyle sensu, ile go znajdziesz – przy postaci pozbawionych szczegółów nietrudno się w nich odnaleźć – a to, co na myśli mieli autorzy, jest nieistotne. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 5

+ dialogi i opisy z najwyższej półki
+ okazjonalnie zaskakuje projektem
+ stylowa oprawa graficzna
+ okazjonalne świetne sekwencje...

– ...ale zbyt często umierałam z nudów
– trudna w śledzeniu
– niedociągnięcia techniczne

PEGI ?

- PRODUCENT: PAINTBUCKET GAMES
- CENA: 55 ZŁ (STEAM)
- MULTI: BRAK
- WERSJA PL: BRAK

- PC: WIN 7 I NOWSZE (64 BIT), PROCESOR 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

CD-ACTION POLECA

# STRATEGIA • HISTORYCZNA • II WOJNA ŚWIATOWA

Szlocha: **Cerebrum**

**Gwałtu, rety, Adolf Hitler zwariował. Ruhe, Adolf! W tej chwili wciągaj kaftan. Ach, nie. To nie było tak. Przecież inni go poparli. Nawet ci, po których się tego nie spodziewałam.**




Na mapie zaznaczone są miejsca, w których można coś zdziałać.

**Nazywam** się Elise Kraft i próbuję walczyć ze wszechogarniającą bezsilnością. Z pomocą śpieszą podobni do mnie. Lecz czas pokazuje, że tylko tyle o sobie wiemy, na ile nas sprawdzono. Jako przywódca podziemnego ruchu oporu przeciwko nazistowskiemu reżimowi nie raz zaskoczyłam się tym, że ludzie mówią jedno, a robią drugie. Komu ufać? Jak przetrwać?

## Oporność kilkuosobowa

Berlin, rok 1933. Nagłówki gazet obwieszczają wybór Adolfa Hitlera na kanclerza Niemiec. Dla nas, ludzi przeciwnych uciskowi, jest to kolejny bodziec do działania. Nie ma co siedzieć z założonymi rękami! My, pędzle i farba: morowa to załoga. Do nas należą tego miasta mury. To one będą krzyczeć za nas: „Ludzie, obudźcie się! Przeciwstawcie się reżimowi!". Jednak dopóki nie zbierzemy odpowiednich środków, nie możemy tej farby kupić. A żeby zebrać pieniądze, trzeba wypełznąć z ukrycia, rozmawiać z gawiedzią, namawiać do wsparcia ruchu oporu... A na koniec stanąć twarzą w twarz ze sprzedawcą farb, który wszak może podejrzewać przeznaczenie zakupionych towarów i dać znać SA...

Atmosfera w pomieszczeniu jest duszna. Muszę zdecydować, czy zaczynamy działać od razu, czy też jest to zbyt ryzykowne. Kompani naglą: Elise, co robić? To wielka odpowiedzialność. Pomimo, a może właśnie z powodu ogromnego zaangażowania w sprawę, co jakiś czas w żołądku czuję ciężki, zimny kamień. Wszystko wydaje mi się szare, tylko odbijające się echem w mojej głowie pytania współtowarzyszy jarzą się na czerwono, naglą, dręczą: co robić, jaką decyzję podjąć. Co powiedzieć kompanom? Powtarzam sobie, że trzeba działać. Umacniam się w tym przekonaniu, po czym oznajmiam towarzyszom:

## Musimy walczyć.

Pochylam się nad stołem. Na mapie mamy zaznaczone punkty, w których możemy podjąć się odpowiednich zadań. Do ich realizacji trzeba oddelegować odpowiednie osoby. Każdy członek organizacji ma przecież swoje przekonania, indywidualne cechy charakteru i umiejętności, które mogą pomóc lub zaszkodzić misji. Muszę przemyśleć strategię. Jeśli wybiorę źle, narażę kompanów i siebie. Każda błędna decyzja może sprowadzić na nas nieszczęście... Mogę stracić członków, narazić ich rodziny. Mogę zginąć. A gdy zginę ja, skończy się wszystko, co do tej pory wypracowaliśmy.

Ulrich? Tak, ty. Udaj się na Kreuzberg do naszego poplecznika i postaraj się razem z nim przekonać jego współpracowników, aby nas wsparli finansowo. Każdy grosz się liczy. To socjaldemokraci, jak ty, powinieneś być dzięki temu bardziej przekonujący. Poza tym, wszyscy tu doskonale znamy twoje zdolności oratorskie, propaganda to twoja mocna strona. Och, słyszałeś plotki, że SA się tam kręcą? Wszędzie się kręcą, musisz być ostrożny, ale ty to wiesz. Jeśli tylko pojawi się ktoś podejrzany – ukryj się. Jeśli cię zauważą, nie przejmuj się. Na jakiś czas cię ukryjemy. Wiesz, gdzie. A teraz ruszaj.

Horst? Teraz ty podejdź, proszę. W tym miejscu, na Pankow, możesz spotkać kilka wartościowych osób, które można by zwerbować w nasze szeregi. Potrzebujemy więcej członków, aby sprawniej realizować założenia grupy. Tak, wiem, że wyjawianie komukolwiek naszej lokalizacji jest ryzykowne. Tak, wiem, że Kristopher zdradził miejsce poprzedniej i cudem wywinęliśmy się zasadzce. Ale bez nowych osób nie damy rady. Potrzebujemy popleczników i współpracowników. Zastanów się dobrze, zanim zdecydujesz, kto jest najbardziej godny zaufania, a przy tym nam się najbardziej przyda. jesteś

Twórcy na szczęście nie bali się poruszać newralgicznych tematów w dialogach.




Cechy postaci, która stanie na czele ruchu oporu, generujemy rzutem kością. Wygląd można dopasować.

bardzo empatyczny, wyczujesz, kto ma uczciwe zamiary. Ja tymczasem wezmę rower i pojadę po papier na ulotki propagandowe. Nie martw się, znam sklep na obrzeżach miasta, w którym nie mają pojęcia o naszym istnieniu. Niczego nie będą podejrzewać.

## Co robimy w ukryciu?

Prowadzimy fikcyjny ruch oporu wzorowany na organizacjach takich jak Biała Róża. Nie wcielamy się tu jednak w postacie historyczne, nie liderujemy prawdziwemu ugrupowaniu. **Wszystko to fikcja, osadzona w ciężkiej prawdzie, jaka zapisała się na kartach historii datami 1933-1945.** Przez cały czas trwania rozgrywki w trybie ruchu oporu, a są to aż cztery rozdziały (dojście Hitlera do władzy, szczyt potęgi Trzeciej Rzeszy, wojna, upadek Reichu), robimy w kółko to samo: podejmujemy decyzje. Brzmi monotonnie, jednak dzięki atmosferze, jaką stworzono w grze, wcale takie nie jest. Gra w tym trybie nie wybacza. Nie ma możliwości zapisu na żądanie (ale są co jakiś czas checkpointy), a **każdy nasz wybór decyduje o dalszych losach całego prowadzonego przez nas ugrupowania**.

Pojedyncze kadry, rysowane w stylu, który może przypominać nawet pozbawione realizmu, naiwne dziecięce rysunki, mocno kontrastują z przewijającymi się po prawej stronie dialogami. A te są przepełnione widmem wojny, strachem, żalem i próbami przetrwania. Kolorystyka jest smutna, szara. Do gracza intensywnymi barwami wołają wyłącznie oczy postaci, odpowiedzi w okienkach dialogu, oraz emblematy nazistowskich Niemiec. Swastyki. Całość dopełnia doskonale dopasowana, klimatyczna, roztaczająca ciężką aurę muzyka. Wytwarzana przez dobór stylistyki atmosfera kojarzyła mi się z grą This War of Mine, filmem dotyczącym właśnie wspomnianego ugrupowania Biała Róża – „Sophie Scholl – ostatnie dni", poza tym z powieścią Dukaja – „Wroniec", a momentami także z grą Fallout Shelter.

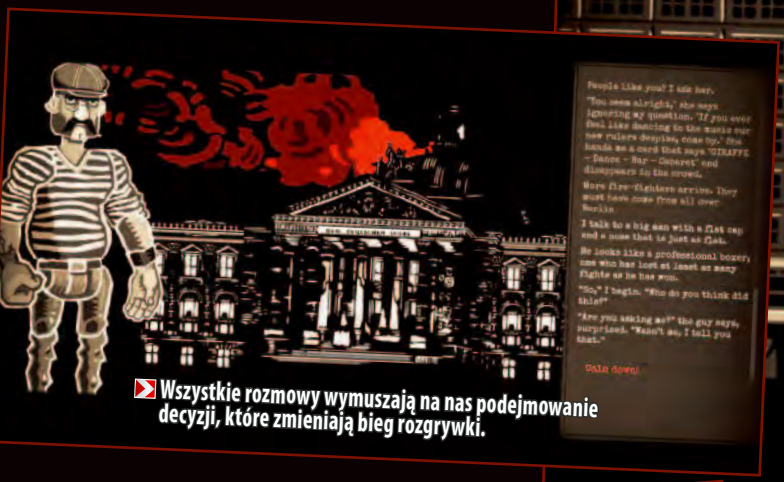
**Dialogi angażują w grę oraz zostają w pamięci na długo.**

Wracając do rozgrywki: gdy na ekranie pojawia się jakakolwiek rozmowa, zawsze oznacza to, że oto nadchodzi konieczność podjęcia decyzji: po chwili wyświetla się kilka możliwych odpowiedzi. Niekiedy są one zupełnie skrajne, innym razem ledwie się od siebie różnią. Każdorazowo **trzeba dokładnie przemyśleć swój wybór i wyprzedzić o parę kroków możliwe wynikające z tego wydarzenia, aby uniknąć najgorszego**. Czasem efekty wyborów pojawiają się od razu, innym razem zauważamy konotacje po pewnym czasie. W obu przypadkach musimy wyciągać wnioski i zastanawiać się, jak reagować na zadawane pytania czy obserwowane wydarzenia.

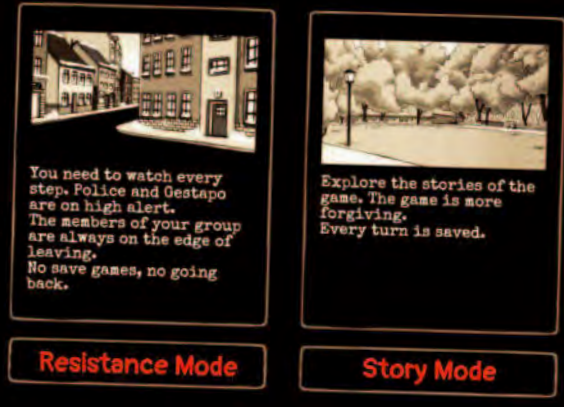
Czasy sprawiły bowiem, że nawet osoby, które znamy, zaskakują nas negatywnie. Nie wiadomo, komu ufać. Każda nieostrożna wypowiedź potrafi być zabójcza. Poza dialogami w scenkach, mamy również mapę, na której rozlokowane są punkty z misjami. U góry ekranu możemy obserwować, jakie króluje morale oraz jaką mamy liczbę popleczników. Po prawej stronie ekranu mamy zakładki z wartościowymi kontaktami oraz ekwipunek. Możemy z niego czerpać, aby wyposażać członków grupy w artefakty przydatne w misjach, np. farbę, rower czy ulotki. Kombinowanie z dodawanymi sprzętami znacząco wpływa na powodzenie i rozwój danych zadań. Warto się tym pobawić. Sama niekiedy z ciekawości przesadzałam

### Hakenkreuz – Maciora

**W sierpniu 2018 w Niemczech oficjalnie zniesiono zakaz wykorzystywania nazistowskich symboli historycznych w grach komputerowych. Through the Darkest of Times było już wówczas w produkcji. Od razu skorzystano jednak z tego uchylenia. Aktualnie w grze można wybrać opcję widoczności swastyki. Tym samym tytuł stał się jednym z pierwszych, w których swastyki widnieją na nazistowskich flagach i rękawach brunatnych koszul.**



Wszystkie rozmowy wymuszają na nas podejmowanie decyzji, które zmieniają bieg rozgrywki.




Dwa tryby gry, jeden cel: przetrwać.

Scenki z dialogami ukazyją faktyczne wydarzenia oraz postacie historyczne.

zarówno w odpowiedziach, jak i w wybieraniu wyposażenia na misję, aby sprawdzić, co się stanie. Nie sądzę, aby taka cecha członka ugrupowania była pożądana w czasach reżimu, jednak czego się nie robi dla sprawdzenia, co gra ma do zaoferowania. **W trybie historii można czuć się swobodniej – tam ustawiony jest zapis historii w dowolnym momencie, a sama gra więcej wybacza**. Poza tym nie różni się mechaniką.

## Nasza rzecz naszą robić rzecz

Codzienność członków ruchu oporu to pozyskiwanie funduszy, kupowanie materiałów propagandowych, sianie tejże propagandy, poszukiwanie popleczników oraz ukrywanie osób, które naraziły się w misjach. Poza tym na mapie regularnie pojawiają się ciekawe zadania wynikające z naszych wyborów dokonywanych podczas scenek dialogowych, oraz misje poboczne – np. gdy stracimy członka grupy, mamy możliwość udania się do wyznaczonego na mapie punktu, w celu zwerbowania nowej osoby. Pierwszy mój proces przyjmowania kogoś nowego był dla mnie tak autentyczny, tak trzymający w napięciu, że naprawdę długo rozważałam, która z trzech przedstawionych osób ma najlepszy zestaw cech i na pewno przyda się grupie. A zwerbować możemy ludzi przeróżnych: chrześcijan, komunistów, Żydów, homoseksualistów. W różnych kombinacjach i o odmiennym usposobieniu.

Kiedy wykonują dużo misji, niektóre cechy możemy u nich rozwijać: np. siłę, empatię, propagandę. Przydaje się to w kolejnych zadaniach. Każde ma określone wymogi co do jego realizacji, a oprócz artefaktów, takich jak np. strój SA, są to też odpowiednie umiejętności członka ugrupowania. Co jakiś czas pojawiają się także alerty o tym, że ktoś z członków grupy, kto akurat wykonuje misje, został zauważony. Wówczas w ograniczonym czasie musimy zdecydować, jak ma się zachować. Tu akurat jest minus, bo zawsze, ale to zawsze pojawiają się trzy te same możliwości, a o ich powodzeniu świadczy przypadek.

Na początku gry warto wejść w ustawienia i włączyć wyświetlanie wskazówek: ułatwiają rozeznanie się w mechanice i przyspieszają wdrożenie. Jeśli chodzi o rozgrywkę to... w zasadzie wszystko. Czytamy dialogi, bierzemy udział w różnych wydarzeniach, m.in. obchodach urodzin Hitlera, wybieramy najlepsze według nas odpowiedzi podczas wymiany poglądów, rozdysponowujemy misje między członkami ugrupowania i staramy się utrzymać wysokie morale. Po prostu poznajemy historię nazistowskich Niemiec oraz niemieckiego ruchu oporu tamtych czasów i bierzemy udział w tworzeniu historii na nowo.

Dodatkowo bystry obserwator wyłapie niuanse psychologiczne, które zaimplementowano w rozgrywce. Wiele jest kwestii, które ukazują podwójną moralność rzekomych zwolenników lub niezrozumienie całej sytuacji przez gawiedź. A my w tym na bieżąco uczestniczymy i możemy temu przeciwdziałać... lub nie. **Ciekawostką w grze, będącą dla mnie zdecydowanym plusem, jest właśnie wplatanie pobocznych wydarzeń historycznych, o których nie mówi się na co dzień.** Zależnie od dokonanych wyborów w scenkach dialogowych możemy np. zapoznać się z Erichem Kästnerem, niemieckim pisarzem, którego dzieła zapłonęły na stosie podczas akcji niszczenia książek sprzecznych z niemieckim duchem, a on sam to obserwował. Możemy także trafić do lasu na Schmöckwitz, gdzie naszym oczom ukazuje się rewia czarnych worków zwisających z drzew. Co w nich jest, możecie się tylko domyślać, lub sami przekonać, wybierając podobne do mnie ścieżki rozwoju scenariusza. Dziś las ten jest miejscem rozrywki. Tak, jak rekreacją jest dla nas granie w grę o najmroczniejszych czasach. Czasach z nie tak dalekiej przeszłości. |CDA|

## Cenię za nieliniowość oraz wiele możliwych zakończeń.

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

OCENA

**8+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

- ciekawy pomysł
- naszpikowanie wydarzeniami historycznymi
- grafika i muzyka
- sposób prowadzenia rozgrywki
- atmosfera

- monotonia wkrada się po entym wyborze pomiędzy trzema tymi samymi sposobami uniknięcia złapania
- brak języka polskiego

PEGI 3

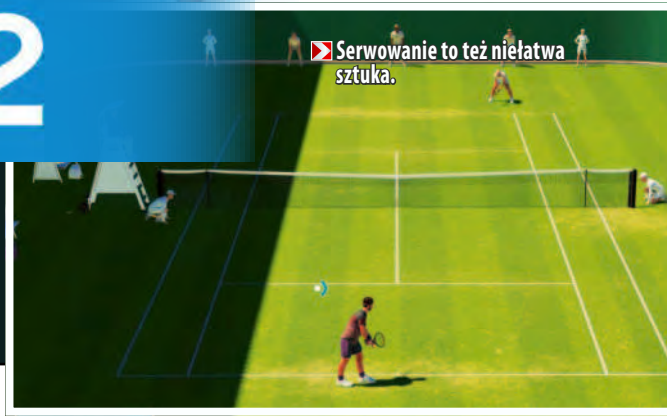
PRODUCENT: BIG ANT STUDIOS
CENA: 220 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4), 252 ZŁ (XBO), 200 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 GRACZY

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3210/AMD ATHLON II X4 555, 4 GB RAM, RADEON HD 6670/GEFORCE GT710 2GB VRAM

# PSEUDOTENIS • SYMULACJA • RAFAEL NADAL

Ta scena podsumowuje moje doświadczenia z AO Tennis 2.

# AO TENNIS 2



Serwowanie to też niełatwa sztuka.

Rzuca padem zamiast rakietą: **Ninho**

**AO Tennis 2 jest zdecydowanie lepszą grą od pierwszej części. Jest też najlepszą nowoczesną symulacją tenisa. Bynajmniej nie oznacza to jednak, że to dobra gra.**

**Problem** pecetowych fanów tenisa polega jednak na tym, że AO Tennis nie ma praktycznie konkurencji – gier z serii Virtua Tennis nie ma na Steamie, a i odpalenie ich na nowych systemach często bywa problematyczne. Top Spin natomiast nigdy na blaszaki nie zawitał, podobnie jak Grand Slam Tennis 2. Alternatywą dla recenzowanego właśnie tytułu pozostaje więc tragiczny Tennis World Tour. Czy oznacza to, że warto wydawać 200 złotych na AOT? W żadnym wypadku.

## Zawinęło się w papierek...

Na pierwszy rzut oka wszystko z AO Tennis jest w porządku. Graficznie wprawdzie nie powala, ale to silnik fizyczny jest ważny, prawda? Do tego dochodzi menu, które może i do najpiękniejszych nie należy, ale sprawia wrażenie, że tu naprawdę jest co robić! Nic bardziej mylnego – okazuje się po zgłębieniu każdego elementu rozgrywki. Zacznijmy więc od zawartości. Tragedii rzeczywiście nie ma, szczególnie w porównaniu z Tennis World Tour. Mamy szybki mecz, możliwość rozegrania dużego turnieju, w tym Australian Open (skrót AO jest nieprzypadkowy), a także karierę i grę online. W teorii wystarczająco, by zapewnić długie godziny zabawy. W praktyce po jednokrotnym wygraniu pojedynczego turnieju nie ma potrzeby do niego wracać, zabawa online jest utrudniona przez liczbę graczy, bo choć średnio w AO zalogowanych jest nawet 100 fanatyków tenisa jednocześnie, to znikomy procent z nich interesuje multiplayer.

Większość najpewniej spędza czas z własnym zawodnikiem **w karierze, najlepszym trybie w grze**. To w nim jeszcze przed pierwszym meczem dobre wrażenie robi kreator tenisisty – bardzo rozbudowany i pozwalający na dowolne modelowanie zarówno sylwetki, jak i twarzy. Po stworzeniu wymarzonej postaci, przechodzimy do startu naszej wędrówki na szczyt. I tutaj, miła niespodzianka – krótki przerywnik filmowy, w którym nasz agent rozprawia z nami o świetlanej przyszłości majaczącej się w oddali. Później już jednak czeka nas sztampa – kolejne turnieje, rozwijanie postaci i tak dalej, i tak dalej. Nie zmienia to jednak faktu, iż jest to najjaśniejszy punkt zabawy.

## ...i udaje, że cukierek

Czar niezłej gry ostatecznie pryska, gdy wychodzimy na kort. I to nie tylko ze względu na to, że ekrany ładowania są potwornie długie. Pasek siły oraz precyzji uderzenia, choć jest zrzynką z Top Spina, to mam wrażenie, że przed laty zaprojektowano go dużo lepiej. Teraz bardzo łatwo puścić przycisk o ułamek sekundy za wcześnie/późno, co najczęściej skutkuje uderzeniem w aut. Można by tak niewielki margines błędu nawet wybaczyć, gdyby nie fakt, że komputerowi przeciwnicy nie mylą się niemal nigdy (niezależnie od poziomu trudności). W dodatku najłatwiej gra się przeciwko nim używając jedynie... lobu.

Do tego momentami kuleją animacje, zdarzają się problemy z rejestracją zagrań, a uderzenia AI nie są nijak akcentowane choćby położeniem rakiety – czasem trudno domyślić się, czy to mocny kros, czy raczej drop shot spadający tuż za siatkę. To wszystko sprawia, **że przez większość czasu gra irytuje, często doprowadza do szału**. A szkoda, bo twórcy momentami zdają się podchodzić do AO Tennis bardzo poważnie – mamy tu choćby ryzyko odniesienia kontuzji w trakcie meczu, czy system zachowania (możemy ze złości zwymyślać sędzię – jedną jedyną w całej grze! – lub rzucić rakietą o ziemię) na korcie. Gdyby tylko dopracowano jeszcze gameplay... No cóż, może przy okazji AO Tennis 3? |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 5

+ bogaty kreator tenisisty
+ chwilami daje radość
+ najlepsza nowoczesna symulacja tenisa...

− ...co wcale nie znaczy, że dobra
− nierówne poziomy trudności
− słabe animacje
− momentami problemy z rejestracją uderzeń
− nieintuicyjne sterowanie

PEGI 12

PRODUCENT: CYBERCONNECT2
CENA: 250 ZŁ (PC), 260 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4, PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2400 3,4 GHZ/ AMD PHENOM II X6 1100T 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/RADEON HD 7950

# BIJATYKA • ACTION RPG • OTWARTY ŚWIAT

Przypominał sobie Z: **Krigore**

**Po serii gier skupiającej się na pojedynkach lub walkach w sieci w końcu dostajemy coś dla samotnych fanów Dragon Ball Z. Kakarot to kolejny tytuł trochę od sztancy i raczej z drugiej ligi – ale równocześnie pełen sentymentalnych scen i po prostu przyjemny.**

# DRAGON BALL Z KAKAROT

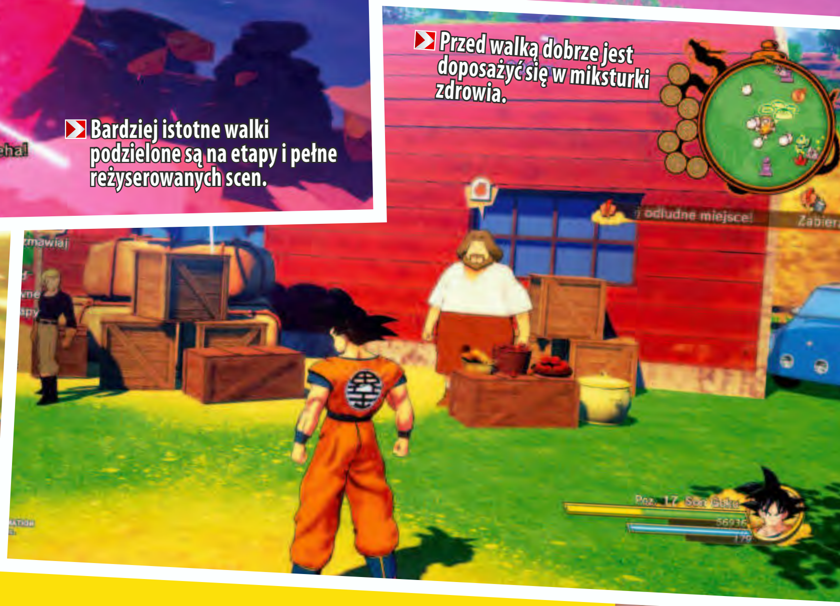
**W tym** szaleństwie najwyraźniej jest metoda. Japończycy ostatnimi laty bez litości, już niemal seryjnie klepią „Dragon Balle", które w gruncie rzeczy są do siebie dość podobne. Wszystko jednak wskazuje na to, że trafiają – może nie tyle w punkt, ale w gusta fanów serii. Tym razem jest podobnie. Ale też trochę inaczej.

## Przyjemna samotność

Pomyli się ten, kto zakwalifikuje Kakarota jako grę RPG. **To ponownie przede wszystkim gra akcji z rolplejowymi elementami.** Tym razem odtwarzamy fabułę „Zetki" od przybycia Saiyan do finałowego starcia z Majin Buu. Walki, bo jak się pewnie domyślacie, to one znowu stanowią tu główne danie, zapakowano jednak w przyjemną formę włóczenia się po otwartych lokacjach, wchodzenia w interakcje z innymi bohaterami serii i obserwowania dobrze zrobionych przerywników fabularnych między kolejnymi pojedynkami. Owocuje to przyjemną, nostalgiczną wycieczką – siłą rzeczy skróconą w stosunku do serialu, ale równocześnie będącą jego esencją. Niby zabrakło kilku charakterystycznych scen, a historia niekiedy pędzi na złamanie karku, streszczając pominięte wydarzenia paroma ledwie zdaniami, **całość jednak, o dziwo, prezentuje się nieźle i trzyma klimat**.

Wspomniana walka ma charakter zręcznościowy i generalnie sprowadza się do zarządzania paskiem energii i szukania okazji

Bardziej istotne walki podzielone są na etapy i pełne reżyserowanych scen.



Przed walką dobrze jest doposażyć się w miksturki zdrowia.

do wyprowadzenia mocniejszego uderzenia – a więc jakiejś dużej filozofii w tym nie ma. W podstawowej warstwie możemy zadawać zwyczajne ciosy i częstować wrogów energią ki, w międzyczasie unikając ich ataków, a gdy to niemożliwe – blokując. Cały czas jednak należy ładować wspomnianą energię do potężnego ciosu – i w tym miejscu zaczyna się robić ciekawie. Podstawą do pokonania każdego przeciwnika jest odpowiednie operowanie superatakami. Każda z postaci ma ich cały zestaw, który zbieramy z czasem, odblokowując kolejne zagrania za zbierane gdzieś po drodze kule Z lub podczas sparingów – grunt to dobrać właściwy zestaw. **Drzewka super ataków są bardzo rozbudowane, a przebijanie się przez nie jest bardzo przyjemne.** Szybko odkryjecie, że są różne rodzaje uderzeń i kilka ich optymalnych kombinacji. Dobrze jest mieć np. na podorędziu atak wręcz, który kończy się odrzuceniem lub oszołomieniem wroga, a także coś mocnego, jak choćby Garlick Gun czy Kamehameha, do wypuszczenia bezpośrednio potem. Rzecz jasna okazjonalnie można to wszystko uzupełniać innymi zagraniami. Taki zestaw pozwala pokonać w dość prosty sposób większość przeciwników – równocześnie jednak nie znaczy to, że starcia nie przynoszą satysfakcji.

Fakt, **walki na dłuższą metę są trochę powtarzalne** i na dobrą sprawę przypominają to, co widzieliśmy choćby w Xenoverse, a już szczególnie w Naruto Ultimate Ninja Storm. Twórcy postarali się o klimatyczne urozmaicenia. Są to choćby asysty, gdzie walcząc, możemy poprosić któregoś z dwójki kompanów tworzących naszą drużyny o wsparcie jego super atakiem (Solar Flare!), a także Combosy Z, które są w praktyce frontalnym atakiem całej trójki. Stosunkowo szybko dostajemy też możliwość przechodzenia transformacji. Te co prawda są ograniczone fabułą, jednak gdy się pojawiają, stanowią bardzo fajne i efektownie wyglądające urozmaicenie. Bitwy są widowiskowe, bez dwóch zdań.

## Prawie wolność

Wszystkie te starcia osadzono w półotwartym świecie, a mapa gry podzielona jest na całkiem duże i zróżnicowane obszary. Mnóstwo tu różnego rodzaju znajomej architektury, potworów, zwierząt, ba, nawet spacerujących po okolicy dinozaurów i innych rzucających się w oczy charakterystycznych elementów z anime, które umiejętnie budują klimat Dragon Ball Z. Równocześnie jest trochę... pokracznie. Lokacje nie zachwycają jakoś szczególnie poziomem szczegółowości, a do tego upstrzone są porozrzucanymi wszędzie znajdźkami, jak choćby potrzebnymi do upgrade'ów kulami Z, które zbieramy, latając sobie wesolutko z miejsca na miejsce. Jest też trochę aktywności pobocznych w postaci choćby łowienia ryb, rozwalania wrogich posterunków czy wkurzania wspomnianych już gadów. Możemy zabrać się za łowy, zbieranie potrzebnych nam surowców czy choćby gotowanie jedzenia. Dużo tego, a wszystko »

**Ma swoje za uszami, ale nadrabia świetnym klimatem.**

## Polska wersja językowa

Mam mieszane uczucia. Z jednej strony polska wersja opiera się w niewielkiej części na – nie bójmy się użyć tego słowa – kultowym tłumaczeniu Dragon Ball Z ze stacji RTL 7, z drugiej zaś większość terminów zaczerpnięto jednak wprost z polskiego wydania mangi. Trzeba więc przyznać, że jest klimatycznie. Wspomniane tłumaczenie DBZ ze stacji telewizyjnej zapisało się w pamięci fanów głównie ze względu na swą nieporadność i ułańską wręcz fantazję w przekładzie – ale jakoś przylgnęło i mimo iż w wielu miejscach zupełnie nie przystaje do nazewnictwa wypromowanego wraz z tłumaczeniem angielskim, u nas wciąż przez wielu jest świetnie kojarzone. Nie dziwię się zatem, że polski wydawca te parę słów wykorzystał. Inna sprawa, że jednak trochę błędów się przemknęło, kilka terminów osobiście zostawiłbym bez tłumaczenia, a i miejscami czuć, że tłumacze pracowali po omacku.

Walki są bardzo widowiskowe, jest nawet dość ograniczone niszczenie terenu.



Gdzieś w międzyczasie można się oddać różnym aktywnościom, m.in. łowieniu ryb.

DRAGON BALL KAKAROT

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- \+ klimat DBZ!
- \+ efektowne walki
- \+ wzrost mocy bohaterów czuć na każdym kroku
- \+ fajne zarządzanie drużyną i postaciami
- \+ muzyka z anime
- \+ fabuła „Zetki" od Raditza do Majin Buu...
- – ...ale skondensowana, co czasami widać
- – nie licząc głównego wątku – sporo powtarzalnych wypełniaczy
- – RPG i otwarty świat jest tu raczej iluzją
- – jak ktoś nie złapał bakcyla DBZ, to jest to po prostu przeciętna gra

z charakterystycznym dla serii humorem, w który obfitują choćby rozmowy między bohaterami gry – nie tylko tymi głównymi, ale i pobocznymi.

Cieszy przy tym, że **pomiędzy kolejnymi walkami mamy w zasadzie pełną dowolność w przemierzaniu danej lokacji** – dopiero dotarcie na miejsce i aktywacja kolejnego zadania pcha fabułę do przodu. Byłoby super, gdyby nie zdarzające się dość nagminnie i na pewno niepotrzebne w takim natężeniu poboczne starcia z rzucającymi się na nas z wręcz samobójczym instynktem losowymi przeciwnikami. To zapchajdziury, które bardzo szybko zaczynają irytować. Mamy co prawda okazje, by stoczyć na przykład walki z ich mocniejszymi, opanowanymi szałem wersjami, co czasem owocuje np. lepszą nagrodą, a tych mniejszych po prostu taranować w locie, ale koniec końców trudno to określić inaczej niż watę. To samo zresztą jest z pobocznymi zadaniami, które może i są pretekstem, by pozaglądać pod każdy kamień, na dłuższą metę nużą powtarzalnością i sztampą. Główną siłą Kakarota jest podążanie za fabułą czterech podzielonych na opowieści sag.

### Siła przyjaźni

Inna sprawa, że wszystkie te aktywności to nie tylko okazja do wsiąknięcia w świat DBZ, ale przede wszystkim sposobność do rozwoju naszej drużyny. Każdy w zasadzie element świata w jakiś sposób służy naszym bohaterom. Dzięki pożywieniu możemy czasowo podbijać statystyki, różnego rodzaju wspomagacze z kolei przydają się podczas walki – miksturki zdrowia są tu wprost nieocenione. Z drugiej strony – to tylko kolejny dodatek, a przyrost mocy bohaterów poczujemy nawet i bez zagłębiania się w te wszystkie grafów, na których rozkładamy żetony poznanych bohaterów sagi, budując swego rodzaju społeczności skupione wokół ich liderów. Każda z nich odpowiada za jakiś konkretny obszar i zdolności – np. Chichi, partnerka Son Goku, pomoże nam w kuchni i przygotowywaniu potraw podnoszących sprawność bojową. Brzmi może głupawo, ale odpowiednio układając znajomych na kolejnych planszach, zyskamy dostęp do różnego rodzaju bonusów z tego wynikających. Niby nic, a czasem się przyda.

**Technicznie nie jest to jakoś specjalnie zaawansowana gra.** W zasadzie nie licząc walk – przeciętniak, który tłem czy rozmachem świata odstaje znacząco od pierwszej ligi. Coś jednak jest w tej grze, że człowiek siedzi przed ekranem i gęba mu się śmieje. Spora w tym zasługa atrakcyjnego ujęcia

## Grając, powtórzymy sobie historę opowiadaną w DBZ.

niuanse. To jednak nie wada, a zaleta gry: niezależnie od tego, jak się bawimy, co chwilę – choćby w liczbach pokazujących zadawane obrażenia – widzimy, jak Goku i spółka stają się coraz potężniejsi.

A skoro o kumplach mowa – wchodzenie w interakcje z postaciami sprawia, że możemy je potem dodać do naszej sieci znajomych. To kilka charakterystycznych znanej i uwielbianej anime. Przerywników tu od groma i nawet te najgłupsze – jeśli tylko potrafimy docenić urok Dragon Ball Z – sprawiają, że odbiór całości jest pozytywny. Trzeba tylko lubić DBZ. Z tym ostatnim może być największy problem – jeśli komuś historia Z jest obojętna, do gry raczej nie zapała większą sympatią. Tego rodzaju marudy mogą sobie spokojnie odjąć oczko od oceny. |CDA|

# NOWY NUMER MAGAZYNU KAWAII!

/magazynkawaii

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

PEGI 12

PRODUCENT: FREEBIRD GAMES
CENA: 50 ZŁ (NS), 36 ZŁ (PC), 20 ZŁ (AND), 24 ZŁ (IOS),
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 98/XP/7/8/10, INTEL PENTIUM III 800 MHZ, 512 MB RAM, GPU OBSŁUGUJĄCE CO NAJMNIEJ ROZDZIELCZOŚĆ 1024X768

# CHŁOPAKI TEŻ PŁACZĄ • PRZYGODOWA • PODRÓŻE MAŁE I DUŻE

CD-ACTION POLECA

NINTENDO SWITCH

# TO THE MOON

Wie, z kim chce polecieć na Księżyc: **Ninho**

**Wersja switchowa to moje pierwsze spotkanie z To the Moon. I choć gra Freebird jest skrojona idealnie pod przenośną konsolę Nintendo, to port ma jedną wadę... nie lubię płakać w miejscach publicznych.**

Pędzą konie po... zielonej trawie.

RPG Maker – skromnie, ale schludnie.

**Całe szczęście** więc, że ostatnie 40 minut rozegrałem w domu. Gdyby moja podróż trwała dłużej, to pasażerowie pociągu relacji Kalisz – Wrocław byliby świadkami jak się najzwyczajniej w świecie rozklejam. Niemal dekadę po pierwotnej premierze trudno napisać o To the Moon cokolwiek, co nie zostało już wcześniej wystukane na klawiaturze. Zresztą, jak już kiedyś ktoś słusznie zauważył – nie sposób wytłumaczyć, co jest w tej grze tak dobrego, bez zdradzania kluczowych kwestii, których odkrycie sprawia, że to produkcja ze wszech miar wyjątkowa. Dość jednak napisać, że zakończenie pozostawiło mnie z wyjątkowo mokrymi oczami. Mało tego, ilekroć wracam myślami do momentu, gdy wszystko w To the Moon się wyjaśnia, oczy same się szklą... O, i macie – znowu!

## Mała wielka rzecz

Przez większość rozgrywki **To the Moon jawi się jako niezła przygodówka z elementami logicznymi i naprawdę zgrabnie napisanymi dialogami**. W ramach przypomnienia (bo przecież wszyscy już grę znają – wszak kiedyś nawet daliśmy ją jako pełniaka) – dr Rosalene i dr Watts są lekarzami dusz. Swoim pacjentom dają szansę na przeżycie całego życia raz jeszcze, tyle że w ich umysłach. Jako że jest to zabieg inwazyjny, a wraz z nową „pamięcią" traci się tę rzeczywistą, stosuje się go jedynie w przypadku osób na łożu śmierci, by spełnić ich marzenia, pomóc zrobić wszystko to, co nie udało im się za życia.

Właśnie taką osobą jest Johnny, który wymarzył sobie, że przed śmiercią chce polecieć na Księżyc. Dlaczego? Doktorzy nie zadają sobie takich pytań, ich zadaniem jest w taki sposób wpłynąć na wspomnienia mężczyzny, by w jego „nowym życiu" pchnąć go w kierunku kosmicznych wojaży. W tym celu podróżują wzdłuż i wszerz umysłu Johnny'ego – od najnowszych do najwcześniejszych wspomnień i starają się w każdym odnaleźć jakiś element, który łączy je z wcześniejszym. Wszystko po to, by zaszczepić miłość do kosmosu w jak najmłodszym wieku, co powinno zwiększyć szanse na ziszczenie marzenia mężczyzny.

W obu doktorów (najczęściej sterowanych jednocześnie) wciela się gracz. Biorąc pod uwagę fakt, iż mówimy o grze stworzonej w RPG Makerze, nie ma mowy o przesadnie skomplikowanym gameplayu – nasza aktywność w zdecydowanej większości przypadków sprowadza się do poszukiwania najważniejszych fragmentów danego wspomnienia (np. misia, piłki, czasem jakiejś rozmowy między postaciami), a następnie wykorzystaniu ich przy przedmiocie, który łączy dane zdarzenie z wcześniejszym.

## A z kim ty chciałabyś/chciałbyś polecieć na księżyc?

Tak, by naukowcy mogli przedostać się jeszcze bliżej dzieciństwa Johnny'ego. Nim się przeniesiemy, musimy jeszcze z rozsypanki ułożyć obraz danego przedmiotu. Ot i właściwie wszystko. Faktem jednak jest, że tak prosta pętla gameplayowa sprawdza się doskonale na Switchu, szczególnie w podróży. To the Moon nie jest bowiem grą, przy której ważny jest refleks czy pełne skupienie w każdej sekundzie rozgrywki. Nie ma tu walki, większość akcji rozgrywa się właściwie w kwestiach dialogowych.

Efekt końcowy w postaci lotu na księżyc nie jest tak oczywisty, jak mogłoby się wydawać.

## Mała fabuła, duża historia

To fabuła jest koniem pociągowym całości. **Gra intryguje już od pierwszych minut**, gdy para doktorów pojawia się w posiadłości Johnny'ego bez wcześniejszego wyjaśnienia celu swojej wizyty. Następnie wędrujemy wraz z Rosalene i Wattsem przez kolejne wspomnienia i wciągamy się coraz bardziej patrząc, jak dziury fabularne się wypełniają, a kolejne wątki zazębiają. **Historia jest poprowadzona bardzo sprawnie, każdy element tu do siebie pasuje, nie wybrzmiewa ani jedna fałszywa nuta.** Im więcej wiemy, tym bardziej chcemy poznać odpowiedzi na najbardziej kluczowe kwestie i w końcu sprawić, by nasz pacjent faktycznie poleciał na Księżyc. A kiedy już To the Moon karty odkrywa, to przyłapuje gracza całkowicie bezbronnego. Uderza prostymi słowami, których ciężar budowało na przestrzeni fabuły. Wagi nabierały one tak sprawnie, że do dzisiaj wzbudza to we mnie, jako osoby zawodowo posługującej się słowem pisanym, niekłamany podziw.

Najprawdopodobniej całe przeżycie nie byłoby tak głębokie i dojmujące, gdyby nie **FENOMENALNA muzyka** towarzysząca rozgrywce. Rzadko jestem w stanie napisać o ścieżce dźwiękowej, że jest zwierciadłem dla moich uczuć w danym momencie. Odpowiednio wyważona, momentami beztroska, uderzająca w żartobliwe nuty, częściej melancholijna i smutna. Muzyka jest tutaj dopełnieniem fabuły, bez słów dopowiada to, co powinna. I robi to, co tu dużo mówić, pięknie.

Miejsce powoli się kurczy, a wypadałoby jeszcze w kilku chociaż słowach wspomnieć o samym porcie na Switcha. Wypada on bardzo dobrze – jak już wcześniej pisałem, **To the Moon jest grą idealnie skrojoną pod przenośną rozgrywkę**. Biorąc pod uwagę jej proweniencję (RPG Maker), nie może dziwić, że działa na konsoli Nintendo bardzo płynnie. Jedynym małym zgrzytem były od czasu do czasu blokujące się postacie głównych bohaterów. Bodaj raz gra nie odpaliła też właściwego skryptu i musiałem ją zrestartować, by pchnąć fabułę do przodu. Nie mogło to jednak popsuć ogólnego wrażenia. Wiem, że na tę imprezę spóźniłem się jakieś dziewięć lat, ale napiszę to, co setki recenzentów przede mną – To the Moon to wzór scenopisarstwa, a przede wszystkim po prostu wyjątkowe przeżycie... |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 10

- + fenomenalna muzyka
- + genialna fabuła
- + scenopisarstwo najwyższych lotów
- + łapie za serce
- + sprawia, że chłopaki jednak płaczą
- + bardzo dobry port na Switcha
- – są zupełnie nieistotne

PEGI 18

PRODUCENT: REBELLION
CENA: 170 ZŁ (PC), 210 ZŁ (PS4), 230 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DLA CZTERECH OSÓB

GRALIŚMY NA: XBO, PS4
PC: WIN 10, INTEL CORE I3-6100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 1030 2GB

# SHOOTER • ZOMBIE APOKALIPSA

# ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

Chciałby kampić, ale nie ma na to czasu: **Eugeniusz Siekiera**

**Narodziła się jako eksperymentalny spin-off, gra żart, próba połączenia rozwiązań (i bohatera) znanych z serii Sniper Elite z niesłabnącą popularnością shooterów, w których pod lufę pchają się żywi inaczej.**



**Choć** było skromnie, krótko i prosto, pomysł chwycił, więc za ciosem poleciała kontynuacja (mimo dwójki w tytule, gra bardziej wyglądała jak zlepek rozdziałów wykastrowanych na siłę z części pierwszej), a po jakimś czasie udało się sklecić dla odmiany całkiem porządnie rozbudowane zwieńczenie trylogii. I gdy już wydawało się, że Hitler gryzie glebę w najgłębszych czeluściach piekła, bo przecież tam go wysłaliśmy serią morderczych headshotów, niespodziewanie zapowiedziano kolejną odsłonę tego tasiemca.

## Na Zachodzie bez (rewolucyjnych) zmian

Na frontach drugiej wojny światowej znowu parno, duszno i mroczno, a z ziemi raz za razem wyłażą kolejni truposze. Pora przywdziać schodzone oficerki, chwycić za wysłużony karabin i wyruszyć w kolejny, być może ostatni już bój. Najlepiej wraz z trójką kamratów, bo gra ponownie oferuje tryb kooperacji dla czterech graczy. Tym razem lądujemy na włoskiej ziemi (choć nie tylko), co dawało nadzieję na najbardziej zróżnicowaną i przyjemną dla oka odsłonę. I rzeczywiście. **Choć nadal dominuje dość ponura stylistyka, etapy spowija mrok i są na wskroś przesiąknięte okultystyczną symboliką, od strony odwiedzanych miejscówek to zdecydowanie najciekawsza część serii.**

**W porównaniu do skromnych poprzedników „czwórka" to istny moloch.**

Misji jest tym razem aż dziewięć i są olbrzymie, każda czaruje innymi okolicznościami przyrody.

Przez większość czasu kładziemy pokotem standardowe mięso armatnie, choć występujące w rozmaitych odmianach; niektórzy są odarci z ciała do kości, inni drepczą w pełnym mundurze i z karabinem w dłoni, jeszcze inni są przypisani do konkretnych etapów, na przykład w Wenecji atakują nas gondolierzy, a w tajnym ośrodku badawczym naukowcy. Podrzędnymi siepaczami zajmujemy się przez 90% kampanii i poza miażdżącą przewagą liczebną nie są nam w stanie niczym zagrozić.

Pozostały czas antenowy przypada silniejszym bądź szybszym jednostkom (części starej gwardii i kilku nowym gwiazdom). Powracają zombie-snajperzy, dowódcy i opancerzone bydlaki znane z „trójki", mamy obwieszonych dynamitem samobójców, chowających się za tarczami grenadierów i wrażliwych na dźwięki krzykaczy. Debiut zaliczają także wyrośnięty dryblas z miotaczem ognia (w pierwszej kolejności należy celować w zbiornik paliwa na plecach) oraz giganci, chodzące góry mięcha chłonące pociski niczym gąbka. Są wolni, ale diablo odporni, więc należy mieć się na baczności, zwłaszcza że niemal nigdy nie zaliczają solowych występów i zawsze towarzyszy im oddział klasycznych truposzy. Zresztą fantazja projektantów wybiega jeszcze dalej – w jednej z misji bossem poziomu jest... czołg-zombie.

## Coś mu do łba strzeliło

Jako że cała mechanika strzelania wywodzi się z serii matki, najwięcej frajdy sprawia oczywiście korzystanie z wszelkiej maści karabinów wyborowych. Problem w tym, że to zabawki dystansowe,

Zombie nacierają dziesiątkami, nieustannie, nieprzerwanie. Można się spocić od naciskania spustu.

Zombie rekin, który jest „maskotką" edycji kolekcjonerskiej, pojawia się również w grze.

a w grze jest cała masa ciasnych, ograniczonych przestrzennie miejsc, w których zaglądanie w lunetę snajperki to proszenie się o kłopoty, bo zombiaki praktycznie zawsze nacierają w ilościach hurtowych. Są powolne, ale metodyczne, a gdy skupiamy się na jednej grupie, w tym samym czasie z flanki zachodzi nas piętnastu kolejnych. Jasne, ruch jest tu podstawą i kluczem do zwycięstwa, ale w walce na bliskim kontakcie łatwiej po prostu sięgnąć po strzelbę lub karabin maszynowy.

Snajperskie trafienia cieszą podwójnie, bo w glorii i chwale wraca bodaj najbardziej charakterystyczna wizytówka serii – rentgenowskie prześwietlenia przy szczególnie efektownych postrzałach. Głowy pękają jak przejrzałe arbuzy, kule przeszywają nadgniłe mięśnie, rozrywają martwe organy i kruszą kości, oczywiście w efekciarskim spowolnieniu, byśmy nie uronili żadnego szczegółu. System dopracowano już przy okazji Sniper Elite 4 i wydaje się, że od tamtego czasu niczego nie zmieniono. Ale też nie było takiej potrzeby, bo **jest wystarczająco soczyście, groteskowo i obrzydliwie**.

Oprócz klasycznej broni, korzystamy również z wszelkiej maści przedmiotów. Obok granatów (m.in. odłamkowe, zapalające, elektryczne), potykaczy lub min niezwykle pomocne okazują się rozlokowane tu i ówdzie pułapki środowiskowe, bo dobrze wykorzystane potrafią przerobić na kotlety hurtowe ilości zombiaków. Czasem jest to gadająca bomba, która przed eksplozją ściąga uwagę wszystkich dookoła, kiedy indziej śmigła zezłomowanego samolotu, idealne w charakterze ogromnej sokowirówki albo siatki podłączone do wysokiego napięcia. Do tego dochodzą rzecz jasna wszystkie wybuchowe elementy otoczenia (beczki, kanistry, skrzynki, etc.), od których wróg ginie chmarami. Warto korzystać z tych wszystkich czasoumilaczy, bo znacznie ułatwiają przeżycie.

## Róg obfitości

Pod względem oferowanej zawartości gra może nielicho zaskoczyć, bowiem **w porównaniu do skromnych poprzedników „czwórka" to istny moloch**. Sporo energii włożono chociażby w zbudowanie złożonego systemu rozwoju. Każda pomniejsza

# Od strony odwiedzanych miejscówek to zdecydowanie najciekawsza część serii.

czynność, szczególnie efektowny strzał, kombinacja czy zdobyta znajdźka przekładają się na punkty doświadczenia, a te pozwalają awansować na wyższą rangę. Z tym powiązane są między innymi profity (dla przykładu „druga szansa" pozwala uratować skórę, jeśli po powaleniu szybko zdołamy kogoś ustrzelić). Im dalej w las, tym więcej profitów do wyboru (dzielą się na ofensywne, defensywne i inne), a na wyższych poziomach można aktywować ich kilka jednocześnie.

Im wyższa ranga, tym również więcej ataków specjalnych w walce wręcz. Na bazowym poziomie mogłem jedynie wykonać cięcie maczetą, ale z czasem doszła elektryczna pięść, a później jeszcze bardziej mordercze uderzenia. Do tego dochodzą egzekucje przywracające część zdrówka oraz umiejętność związana z konkretną bronią (w przypadku karabinów maszynowych będzie to spowolnienie czasu pozwalające na złapanie oddechu i dokładniejsze przycelowanie).

Grę testowałem na dwóch konsolach – w skórze znanego Karla Fairburne'a zaliczałem kampanię na XBO, a na PS4 dla odmiany wcieliłem się w Borysa. Każda z czterech podstawowych postaci (dwie kolejne widnieją w menu jako dodatek, płatny, a jakże!) dysponuje tym samym wachlarzem umiejętności, więc wybór bohatera nie ma aż tak dużego znaczenia, jak mogłoby się wydawać. Owszem, jeden szybciej biega, drugi lepiej walczy wręcz, a trzeci ma większe szanse na krytyka przy strzałach z dystansu, ale to w gruncie rzeczy kosmetyka. **Różnice są za to bardziej widoczne w co-opie**, gdyż z uwagi na indywidualny dobór uzbrojenia, usprawnień oraz profitów łatwiej zmontować skład, który będzie się wzajemnie uzupełniał i ratował tylko w podbramkowej sytuacji.

## Zmęczenie materiału

W trybie kampanii mamy dziewięć misji, te zaś są na tyle monstrualne, że podzielono je dodatkowo na rozdziały. Każda z powyższych to krwawa przeprawa w innych okolicznościach przyrody – ze zdewastowanych dworców i torowisk przeskakujemy do weneckich kanałów, by później wylądować w placówce badawczej na Sardynii, a dalej w chorwackim ogrodzie zoologicznym, i tak dalej. Na tle monotonnych gruzowisk Berlina z pierwszych dwóch odsłon progres jest ogromny. Do tego dochodzi dynamiczny i bardzo mięsisty tryb Hordy, w którym również można zmitrężyć przerażająco dużo czasu.

Tylko **z drugiej strony całe to rozpasanie momentami męczy**. Przejście jednej tylko misji na wyższych poziomach trudności to na tyle długa i mozolna przeprawa, że czułem się, jakbym autentycznie położył trupem połowę niemieckiej armii. Każdy skwer, każdy pomniejszy placyk to ciągłe odpieranie hordy, nieustanna desperacka walka o każdy centymetr gruntu, a przeciwnik nie ma zwyczaju odpuszczać i zawsze napiera dziesiątkami. Powiecie: „To w końcu apokalipsa zombie, tak powinno to wyglądać". I w sumie racja, ale przy tak schematycznym i powtarzalnym gameplayu (zadanie z cyklu: „broń tego punktu do upadłego" trafia się średnio co kwadrans) rozciąganie rozdziałów na siłę w dłuższej perspektywie zwyczajnie męczy. Brytyjczycy chcieli dobrze, ale po mojemu źdźbebko przedobrzyli. Moja babcia zwykła mawiać: „Co za dużo, to nawet krowa nie zeżre". I chyba coś w tym jest. |CDA|

### Ponoć od przybytku głowa nie boli

W każdej kryjówce znajdziemy warsztat, przy którym możemy zmodyfikować wyposażenie. Instalowanie ulepszeń pozwala znacznie wpłynąć na właściwości broni (wybuchowe naboje, szybsze przeładowanie, pojemniejsze magazynki, większe przybliżenie i multum innych). To się akurat może przydać, ale oprócz tego mamy jeszcze kolorowe skórki i talizmany, a więc bzdurne ozdobniki, z których najbardziej „wyjątkowe" już teraz są oznaczone jako płatne DLC (zapłacić trzeba również za dodatkowe spluwy, jeśli znudzi nas podstawowy pakiet uzbrojenia). Ponadto grę naćkano sporą liczbą mało istotnych pierdół kolekcjonerskich – komiksami, dokumentami, ruchomymi łapkami do odstrzelenia oraz albumem na naklejki. Do kategorii niepotrzebnych głupot dopisałbym również dodatkowe nakrycia głowy oraz rozmaite gesty (tańce, piruety, salta, drwiny, machanie łapami, etc.). Nikt mi nie mówił, że cyrk zajechał do miasta.

Z kamratami u boku zawsze raźniej, choćby randomowymi.

Kill-cam chyba nigdy się nie znudzi. System zapożyczony ze Sniper Elite wciąż daje radę.

ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- wielka jak trzy poprzednie razem wzięte
- bardziej zróżnicowane miejscówki
- kill-camy wciąż cieszą
- spore urozmaicenie w szeregach wroga
- umiejętności specjalne, profity i ulepszenia broni

- rozdziały są rozciągnięte na siłę...
- ...przez co kampania potrafi solidnie zmęczyć swoim schematyzmem
- multum nieistotnych pierdół (skórki, gesty, talizmany)
- już na starcie za część zablokowanej zawartości trzeba zapłacić

CZASOPISMO DLA FANÓW

# MINECRAFTA

KOPALNIA ZABAWY I HUMORU

PEGI 16

PRODUCENT: BREADCRUMBS INTERACTIVE
CENA: 90 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4), 115 ZŁ (XBO), 100 ZŁ (NS), 25 ZŁ (APPLE ARCADE, IOS)
WERSJA PL: TAK (NAPISY)
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3-2500K 2 GHZ, 4 GB RAM, GPU GF 8800 GTX/RADEON HD 5850/ INTEL HD 530

# AKCJA • RPG • SŁOWIAŃSKI FOLKLOR

# Yaga



Kolekcjonuje części ciała dla wrony: **9kier**

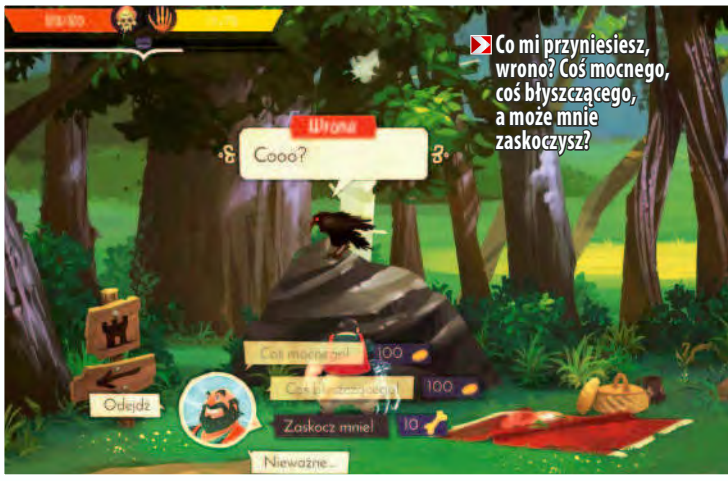
**„Dusza Kościeja spoczywa wewnątrz jaja. Jajo mieści się w kaczce. Kaczka mieści się w zającu. Zając ma gniazdo w pniu. Pień pływa po stawie. Staw mieści się w samym sercu lasu. Las leży na wyspie pośrodku morza."**

**Po raz** pierwszy usłyszałam o Kościeju Nieśmiertelnym – bohaterze, czy raczej antybohaterze, rosyjskich podań – w „Sandmanie" Neila Gaimana. Właśnie ta seria komiksów w połączeniu z moimi naturalnymi ciągotami do oryginalnych, często brutalnych baśni oraz unikatowych legend sprawiła, że bardzo chętnie sięgam po dzieła zanurzone w folklorze – czy takie, które wiernie go przedstawiają, czy takie, które, jak wspomniany cykl o Morfeuszu, reinterpretują znane motywy. Taki choćby Kościej w Yadze przedstawiony jest jak powyżej, ale w innych przekazach jego dusza miałaby znajdować się w igle w środku jajka, a to w płochliwej kaczce; gdzie indziej znowu jajko ukryte jest w skrzyni ukrytej pod górą. Zacytowany fragment uważam za najbardziej klimatyczny monolog w całej Yadze, więc w tobie również wywołał przyjemny dreszcz, zachęcam, byś przyjrzał się produkcji rumuńskiego Breadcrumbs, bo **wypełniona jest czarującymi historiami** (od razu mówię – o części z nich wspominam w tej recenzji!) i odniesieniami do słowiańskiego folkloru.

## O ośle, co wymyśla suchary

Na opowieści o Kościeju bazuje tylko niewielki skrawek Yagi. Produkcja **osadza gracza w roli Iwana – pechowego jednorękiego kowala, którego chce po-**

Wybór pory dnia czy poziomu najedzenia kowala to drobne, ale bardzo klimatyczne elementy Yagi.



Co mi przyniesiesz, wrono? Coś mocnego, coś błyszczącego, a może mnie zaskoczysz?

Przygotowałam płonący młot na mroźne stworzenia, więc góry mi niestraszne.

# Powiedz, drogi Iwanie, czemu mam ci pomóc? Zajętam, zmęczonam, nie wychodzę z domu!

**zbyć się car**. W tym celu zleca poddanemu zadania, wydawałoby się, niemożliwe do wykonania, takie jak przyniesienie władcy artefaktu dającego nieskończoną siłę. Zamieszkiwany przez nich świat jest jednak pełen magii, a babcia głównego bohatera daje mu dobrą radę – powinien przygotować garść podarunków i udać się do Baby Jagi, by poprosić ją o pomoc w znalezieniu rozwiązania. Ta mieszka oczywiście w chatce na kurzej nóżce i okazuje się przebiegłą bestią, ale w jaki sposób i w którym momencie zabawy – nie zdradzę. To ona zresztą jest narratorką historii kowala, którą opowiada swoim wiedźmim przyjaciółkom. Opowieść o legendarnym relikcie jest tylko jedną z kilku, a w procesie odmiany swojego losu (lub nie) Iwan przeżywa mnóstwo mniejszych i większych przygód.

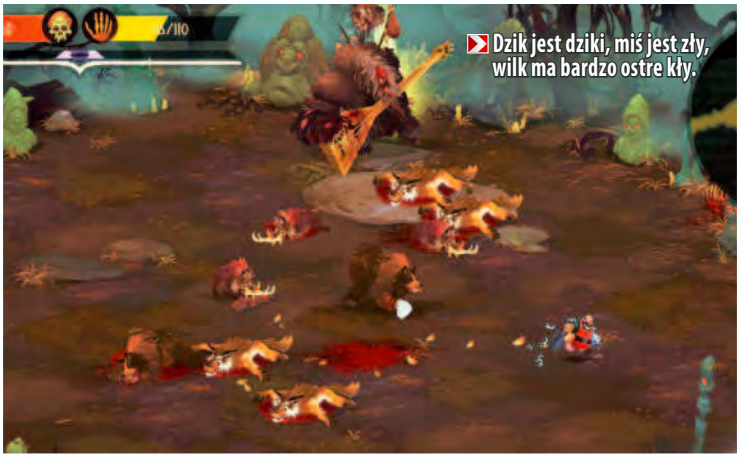
Niech nie zwiedzie cię jednak naiwność produkcji, bo pod płaszczykiem baśniowości i rymowanych dialogów (przetłumaczonych zresztą całkiem nieźle na język polski, choć znacznie lepiej brzmią w oryginale) kryje **się prosty, ale pełnokrwisty erpeg**. Nie dość, że Iwan rozwija się w czasie rozgrywki – co jakiś czas czarownice pozwalają mu podbić jedną ze statystyk czy dodać jakiś efekt do akcji wykonywanych bronią – to jeszcze podejmowane decyzje mają wpływ na dalsze losy bohaterów i prowadzą do różnych, niekoniecznie szczęśliwych zakończeń.

## O gadającym koźle

Choć to produkcja na wskroś fabularna, równie istotne są rozgrywane w czasie rzeczywistym starcia. W czasie wędrówek po pełnych słoneczników polach, mroźnych górskich podnóżach, mokradłach oraz nawiedzonych lasach kowal spotyka na swej drodze **przekrój wywodzących się z mitologii słowiańskiej stworzeń**. Niektóre, jak pojawiająca się regularnie nużda, są nieszkodliwe, a nawet pomocne – ta siedzi na kamieniu i oferuje pomoc w zamian za gromadzone w czasie przygód części ciała, a jeśli ją przyjmiesz, każe uderzyć młotem magiczny głaz, z którego wypadną kopiejki i inne dobra. Inne, jak zaklęte zwierzęta, rozmaite zjawy i zamieszkujące mroźne krainy zduhacze, próbują się Iwana pozbyć, choć z wieloma da się negocjować. Dość powiedzieć, że w wachlarzu barwnych postaci znajdują się choćby Polewik i Południca, wspomniany Kościej Nieśmiertelny, olbrzymi żuk czy nawet samo Licho.

Gość z gęsią i porem to najlepszy model postaci wgrze. Uwielbiam!

Nużda jest super. Jeśli zniszczysz naznaczony przez istotę głaz, wypadną z niego dobra.



Dzik jest dziki, miś jest zły, wilk ma bardzo ostre kły.

# Prosty erpeg zanurzony w słowiańskim folklorze.

To ostatnie jest nie tylko ciekawym bohaterem, ale naprawdę fantastyczną mechaniką Yagi. **Niegdyś Licho, będące złym demonem i uosobieniem nieszczęścia, pożarło rękę Iwana i tak mu zasmakowała, że ciągle na niego poluje.** Jeżeli wskaźnik pecha kowala za bardzo wzrośnie – musi na to uważać zwłaszcza wtedy, kiedy korzysta z błogosławieństw i magicznych przedmiotów albo wybiera kwestie dialogowe niezgodne z własnym charakterem(*) – kreatura przychodzi po niego, niszcząc mu aktualnie używaną broń bądź zabierając mu talizmany. Przeciwdziałać temu da się, wyłącznie jedząc specjalną koniczynę, która obniża pasek do zera, ale ta jest dość rzadka – z tego powodu nieraz korzystałam z usług czarownicy, która w zamian za części ciała potrafi rozmnożyć przedmiot. Ostatecznie roślina oraz przywracający zdrowie chleb okazały się najprzydatniejszymi obiektami w grze, zwłaszcza podczas starć z bossami i minibossami – choć początkowo przechodziłam przez grę jak nóż przez masło, niektóre potyczki naprawdę dały mi się we znaki.

## O domowym duchu

Wykonując opcjonalne zadania dla mieszkańców rodzinnej wioski Iwana, zdobyłam całkiem pokaźny wachlarz narzędzi – od kiścienia pozwalającego przyciągać się do elementów otoczenia po niedźwiedzią łapę – lecz przez całą rozgrywkę praktycznie nie wykorzystywałam ich w walce, używając wyłącznie kowalskiego młota. Zaczęłam z odziedziczoną, podstawową wersją, by ostatecznie truć przeciwników zarodnikami grzybów, podpalać ich czy wykuwać broń ze składników otrzymywanych przy ołtarzach słowiańskich bóstw. **Każdy wykorzystany przy craftingu element daje broni jakiś efekt** – swoją drogą, jak jestem w stanie wytłumaczyć wykorzystanie gwoździ czy złotych zębów, a nawet świecy czy lodu, tak organicznych budulców już nie, ale zakładam, że aby magia zadziałała, wystarczy tylko odrobina. Zresztą **w uniwersum Yagi postacie noszą dziwniejsze amulety, takie jak ucięta kogucia głowa, kawałek skalpu czy wielkie złote jajo**, które zdobyłam, dając olbrzymiej kurze magiczną kukurydzę, i którego działanie do końca gry pozostało dla mnie tajemnicą.

Co ciekawe, zwiastun pokazuje, że ta sama kwoka zagradzająca mi przejście mogła zostać sprowokowana do walki, gdybym potraktowała ją inaczej. Biegałabym wtedy za nią z młotem, którym przez całą grę atakowałam wyłącznie z dystansu, ze wszystkich sił unikając starć wręcz. Z tego względu moje ulubione składniki craftingowe zwiększały zasięg broni, a niektóre potyczki trwały zapewne znacznie dłużej, niż przewiduje ustawa. Mechanika potyczek jest prosta – dwa przyciski pada to atak wręcz i rzut młotem jak bumerangiem, trzeci to skorzystanie z aktualnie używanego narzędzia plus trigger aktywujący magiczny przedmiot, np. złe oko osłabiające najbliższego oponenta czy gałązkę dukacza przywołującą do pomocy gigantycznego żuka.

## O okradzionym umarlaku

Naprawdę mam ochotę opowiedzieć o wszystkich historiach, z którymi miałam styczność w czasie rozgrywki, ale nie chcę za dużo zdradzać – może oprócz tego, że **przez przypadek oświadczyłam się wiedźmie za pomocą przepoconej chusty biedaka**. Yagę warto ograć choćby dla samej oprawy. Niektóre lokacje i modele postaci, jak szaleniec trzymający w jednej dłoni por, a w drugiej martwą gęś, wyglądają fantastycznie, choć gra traci na zbliżeniach i w cutscenkach. **Absolutnie fenomenalna jest ścieżka dźwiękowa, która stoi na pograniczu klimatów słowiańskich i bałkańskich, a jej twórcy nie bali się eksperymentować z gatunkami.** Czasem więc jest onirycznie i tak, że muzyka mogłaby zobrazować Próbę Traw albo syreni śpiew, innym razem w czasie starć graczowi towarzyszą skoczne rytmy i chłopskie zaśpiewy, a nawet… rap. Nic dziwnego, że kiedy ogrywałam Yagę na Twitchu, niektórzy przychodzili przede wszystkim posłuchać ścieżki dźwiękowej – warto się z nią zapoznać, nawet jeśli nie interesują cię ani baśnie, ani action erpegi. |CDA|

*(*) Choć charakter jest kształtowany na bieżąco i obecny można sobie podejrzeć w statystykach Iwana, najbardziej opłaca się trzymać jednego. Osobiście zagrałam – początkowo z przypadku, później z rozsądku – praworządnym kowalem, ale mogłam też grać głupkiem, materialistą lub agresywną wersją bohatera.*

PEGI ?

PRODUCENT: TUNNEL VISION GAMES
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL I3 4170/AMD A8-7600, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ RADEON R9 270

# LOGICZNA • EKSPLORACJA

# LIGHTMATTER

Boi się ciemności: **Eugeniusz Siekiera**

**Celowo czy nie – Lightmatter bardzo przypomina Portala, choć na szczęście w kluczowych punktach programu, czyli tam gdzie pojawiają się zagadki, nie cierpi na brak własnej tożsamości.**

**Trafiamy** do Lightmatter Technologies, przeraźliwie sterylnych laboratoriów, które dziwnym trafem dość mocno kojarzą się z placówką Aperture Science (z której zresztą Lightmatter w subtelny sposób sobie dworuje). Oczywiście wzorem niepisanych zasad wszelkich historii rozgrywanych w tajnych ośrodkach badawczych, tak i tu dochodzi do pewnego incydentu. Właśnie trwa ewakuacja obiektu, ale ostatni podziemny tramwaj czmycha nam sprzed nosa, a awaryjna winda, która miała zawieźć nas w bezpieczne miejsce, spada w przepaść i lądujemy kilka pięter niżej. Już nasza w tym głowa, by z monstrualnego kompleksu ukrytego we wnętrzu góry wydostać się w jednym kawałku.

## Podłoga jest lawą!

W labiryncie sal i wąskich korytarzy zgubić się łatwo, ale w odnalezieniu drogi do wyjścia pomaga nam głos z offu. Nie należy niestety do GLaDOS, ale aroganckiego dyrektora placówki, nie jest więc tak zabawny, jak najsłynniejsza growa SI, ale gość robi co może, by ubarwić naszą wędrówkę (niezłe są zwłaszcza sarkastyczne przytyki, gdy z czymś nie potrafimy sobie poradzić), rzucając przy okazji nieco światła na zaistniałe wydarzenia. A gdy znika z anteny, w sukurs przychodzą rozrzucone tu i ówdzie audiologi pracowników, które jeszcze bardziej naświetlają całą sytuację.

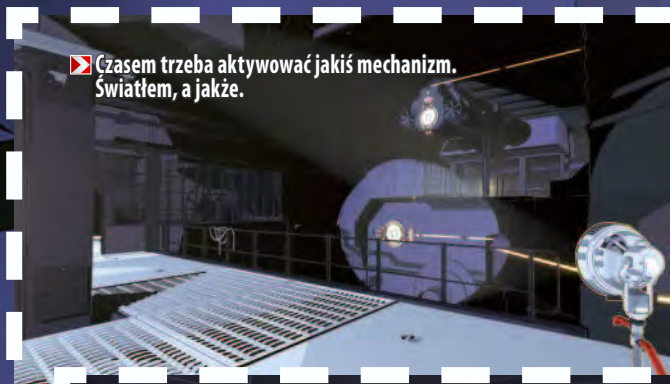
No właśnie... Światło. Powracam do tego słowa nie bez przyczyny. Jest ono kluczowe, bo **jedynie w świetle nic nam nie grozi**. W wyniku wspomnianego incydentu cień zaczyna absorbować wszelkie organiczne materiały, więc wszystkie zakamarki skąpane w mroku wysysają naszego bohatera jak lotne piaski, zabijając go w kilka sekund. Nie trzeba być geniuszem, by załapać, że przygotowane przez twórców ścieżki zdrowia tak zaprojektowano, byśmy na każdym kroku musieli kombinować i doświetlać odpowiednie miejsca.

## Ciemność, widzę ciemność!

W teorii brzmi banalnie, bo wokół tego pomysłu obudowano większość zagadek, **gwarantuję jednak, że w gąszczu przestrzennych łamańców głowy trudno o nudę**. Wyzwanie rośnie stopniowo, więc o ile przez początkowe komnaty przelatujemy w biegu, tak nad rozwiązaniem dalszych problemów należy się pochylić i poszukać rozwiązania. To niemal zawsze mamy pod nosem i niemal nigdy nie jest widoczne na pierwszy rzut oka.

Kluczowym narzędziem są reflektory. Można je przenosić, jednak nie sposób z nimi skakać, nie da się też skierować promienia w górę lub w dół – zawsze świecą w linii prostej, my mamy wpływ jedynie na zasięg promienia – im dalej postawimy lampę, tym większy obszar oświetli. Często i gęsto trzeba korzystać z rozmaitych ruchomych platform bądź wind, by przemieszczać lampy w odpowiednie miejsca, później dochodzą mechanizmy, które aktywujemy światłem właśnie, oraz kolejne zmyślne utrudnienia.

**Ogólny koncept świetnie współgra z zastosowanym stylem graficznym.** Świat gry odmalowano cel-shadingowym pędzlem, więc wspomniana laboratoryjna sterylność nie razi. Gra wygląda skromnie, ale nie biednie; szczególnie dobrze prezentują się światłocienie, bądź co bądź rzecz w tym tytule najważniejsza. Gdyby jeszcze kampania chciałaby być dłuższa i nie pękać po czterech godzinach zabawy. Jeśli jednak nadal płaczesz po Portalu, polecam. Być może właśnie Lightmatter zdoła wypełnić pustkę w twoim sercu. |CDA|


Czasem trzeba aktywować jakiś mechanizm. Światłem, a jakże.

Nie daj się zwieść tym ciastkom. The Cake is a lie!

Reflektory pozwalają doświetlać ciemne miejsca. Bez nich nie ruszylibyśmy na krok.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ prosty pomysł – solidne wykonanie
+ mnóstwo zmyślnie zaprojektowanych zagadek
+ klimatyczne miejsce akcji, mile kojarzące się z Portalem
+ oszczędna, ale stylowa grafika

– mogłaby być dłuższa
– nie wszystkie wyzwania trzymają równy poziom

PEGI 16

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
CENA: 42 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY + CZĘŚCIOWY DUBBING
MULTI: DO 4 OSÓB

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO 3GHZ, 4 GB RAM, GTX 650TI/ RADEON HD 7850

# STRATEGIA • CHINY • BITWY • TURBANY

Dostał niejeden mandat od sił niebieskich: **DaeL**

**Życie władcy teokratycznego wcale nie jest takie proste. Na pozór wszystko gra – niebiańskie pochodzenie jest niezłą legitymacją do rządzenia, prosty lud oddaje koronowanej głowie cześć, nie zważając na przeróżne wybryki i jest jej nawet wdzięczny za każde żniwa. I trwa taka sielanka, dopóki nie przychodzi klęska żywiołowa.**

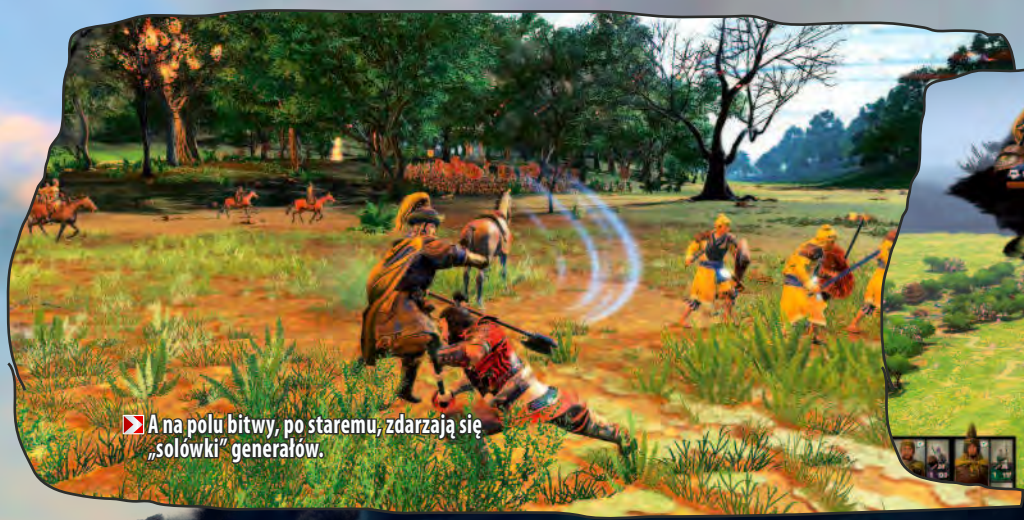


**No bo** jak tu wyjaśnić ludziom lata nieurodzaju zakończone powodzią, gdy się wcześniej tłumaczyło, że nawet zmiana pór roku jest związana z życiem monarchy, dorabiając jeszcze do tego legendy o jego zstępowaniu do podziemi, długim śnie albo tytanicznych bojach? Może gdyby istnieli w tych czasach Czesi, to dałoby się ich oskarżyć o spuszczenie wody ze zbiorników retencyjnych... Bo na wykład o okresowych anomaliach pogodowych nikt nie ma cierpliwości. W takich chwilach, człapiącym po zalanych terenach ludziom rodzą się w głowach różne dziwne pomysły. Na przykład, żeby założyć sobie żółty turban, a potem skrócić o głowę monarchę i poszukać lepszego wybrańca bogów.

## Lazurowe niebo ginie...

Mniej więcej taka właśnie sytuacja doprowadziła do buntu Żółtych Turbanów i kryzysu chińskiej dynastii Han pod koniec II wieku n.e. Charyzmatyczny uzdrowiciel Zhang Jue (do spółki ze swymi braćmi) wskazał na zepsucie dworu jako przyczynę utraty przez cesarza Mandatu Niebios i otwarcie rzucił wyzwanie władcy. A trafiło na podatny grunt, bo na dworze cesarskim rzeczywiście nie działo się dobrze, szerzyła się korupcja, a sam cesarz był w dużej mierze ubezwłasnowolniony z jednej strony przez intrygi swych doradców – eunuchów, z drugiej przez konieczność zaspokajania żądań rosnących w siłę watażków.

Powstanie Żółtych Turbanów ostatecznie zostało zdławione, ale wywołany przez nie chaos doprowadził do podziału państwa i wojen okresu Trzech Królestw – o czym wiemy z głównej kampanii Total War: Three Kingdoms. **Najnowszy dodatek do gry pozwala nam cofnąć się o osiem lat, do roku 182 i zmienić historię rebelii... albo ją powtórzyć.** W przeciwieństwie do poprzedniego DLC (Eight Princes), tym razem nie otrzymujemy odrębnej minikampanii, ale rozszerzenie do kampanii standardowej. Ba, w Mandate of Heaven możemy nawet wcielić się w role bohaterów z okresu Trzech Królestw takich jak Cao Cao, czy Dong Zhuo, nim jeszcze stali się głównymi figurami chińskiej polityki.



A na polu bitwy, po staremu, zdarzają się „solówki" generałów.

Największe zmiany odczujemy grając jako powstańcy lub przedstawiciele dynastii Han.

## ...a żółte niebo powstanie...

Główną atrakcją dodatku jest jednak możliwość gry Żółtymi Turbanami albo reprezentantami dynastii Han. Dzięki temu dostaniemy do rąk **nowe jednostki, nowe drzewka reform i nowe mechanizmy kampanii**. Dla religijnych powstańców najważniejsze są dwa nowatorskie systemy – zapał i ferwor. Ten pierwszy ma być odwzorowaniem determinacji buntowników i wpływa na generowane przez nasze prowincje przychody (a także na podwyższenie ferworu). Co ciekawe każdy z braci Zhang (bo jest ich trzech, reprezentujących trzy frakcje buntowników), generuje zapał w inny sposób. Dla Zhang Bao źródłem zapału jest nieustanna ofensywa. Zhang Liang zdobywa zapał podczas obrony. A Zhang Jue nakręca się... ponosząc straty. Powinien reprezentować Polskę w Eurowizji.

Drugi nowy mechanizm to ferwor, będący miarą poparcia dla powstania w całym państwie. Podwyższamy go odnosząc triumfy, rozwijając drzewko badań i podkręcając poziom zapału. Gdy ferwor będzie odpowiednio wysoki, zmaleje porządek publiczny we wrogich prowincjach, prowadząc do spontanicznego wybuchu rebelii oraz dołączania kolejnych postaci do naszego powstania.

Od strony strategicznej gra powstańcami jest stosunkowo prosta. Trzeba po prostu umiejętnie przeć do przodu, nie dając się zamknąć na więcej tur w defensywie i solidnie wypełniać misje będące na początku świetnym sposobem na zdobycie potrzebnych na wojnie pieniędzy. Pierwsze osiem tur, przed właściwym wybuchem rebelii, jest tu absolutnie kluczowe. Później trochę się po mapie nabiegamy, bo konieczne będzie udzielanie wsparcia naszym sojusznikom. Ale w dłuższej perspektywie, o ile nie damy się zaskoczyć, bunt rozniesie się na znaczną część państwa.

O wiele „weselej" jest, jeśli zechcemy wesprzeć dwór cesarski. Zwłaszcza że wbrew sugerującemu potęgę tytułowi cesarskiemu, dynastia Han zaczyna grę z tylko jedną komanderią. Jako cesarz (Liu Hong, a jeśli mu się zemrze – któryś z następców) mamy wszakże do dyspozycji cały szereg stanowisk do rozdysponowania i możemy budować ciekawe sojusze i koalicje. Musimy przy tym manewrować pomiędzy trzema stronnictwami – eunuchami, watażkami oraz dynastami.

**Prawdziwą wisienką na torcie jest jednak system historycznych wydarzeń**, które potrafią w dramatyczny sposób zmienić relacje między postaciami oraz sytuację strategiczną. Ba, możemy nawet powstrzymać śmierć cesarza Liu Honga, która winna nastąpić jesienią 189 roku. **Inspiracja Crusader Kings II, jest tu ewidentna**, i choć systemowi temu brakuje głębi tytułu Paradoksu, oraz odwagi, by puścić wodze i pozwolić na prawdziwe szaleństwo losowych zdarzeń, to stanowi on jednak miło urozmaicenie formuły Total War – zwłaszcza podczas gry cesarstwem (aczkolwiek Żółte Turbany też dostają kilka eventów).

Dlaczego turbany były żółte? Z powodów religijnych. Ale tak naprawdę nie były turbanami, lecz zawojami.

## ...oto wraz z nowym rokiem, nastanie dobrobyt pod Niebiosami.

W końcu zaś dochodzimy do roku 190, w którym zaczynało się Three Kingdoms i... w zależności od tego w jaki sposób poszła nam gra, rezultaty mogą być bardzo różne. Wydarzenia takie jak bunt Dong Zhou i fragmentacja państwa są nieuniknione, ale mozaika koalicji będzie prawdopodobnie zupełnie odmienna od tej, jaką zapamiętaliśmy z podstawowej wersji gry. To zaś oznacza, że cała gra będzie dla nas niespodzianką.

**Eunuchowie + powódź = kryzys dynastii.**

Nie spodziewajcie się jednak podobnych zmian na polach bitew. Owszem, w Mandate of Heaven dostaniemy do dyspozycji 40 nowych jednostek (przede wszystkim w celu odwzorowania chłopskiej natury rebelii), pojawią się też nowe umiejętności... ale **w gruncie rzeczy wszystko pozostało po staremu**. Nadal cała zabawa sprowadza się do prób oflankowania przeciwnika, przełamania jego morale, tudzież takiego manewrowania, aby wroga konnica wpadła na nasze włócznie.

**Czy warto zatem zakupić to rozszerzenie? Jak najbardziej**, ale nie nazwałbym go koniecznym podczas pierwszej rozgrywki w Total War: Three Kingdoms. Przeciwnie, uważam, że pierwszą kampanię warto przejść w formie nieskażonej wymuszonym przez dodatek ahistoryzmem. Ale gdy już Trzy Królestwa zjednoczymy, to Mandate of Heaven będzie fantastycznym sposobem na powrót do gry. DLC zaskoczy kilkoma nowymi mechanizmami, doda kilkanaście godzin zabawy w latach 180-189 i sprawi, że właściwa kampania będzie niepowtarzalna. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ wszystko co dobre w podstawce
+ eventy

− wszystko co słabe w podstawce
− trochę żal, że nie rozwinięto bardziej cesarskiej dyplomacji

PEGI 16

PRODUCENT: YIPPEE! ENTERTAINMENT, PYRO STUDIOS
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4130 3,4 GHZ/ AMD A6-5400K 3,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 570/RADEON HD 6950

# RTS • TAKTYKA • II WOJNA ŚWIATOWA

# COMMANDOS 2 HD REMASTER

## Nikomu nie życzę takich remasterów.

Dał sobie spokój z wojaczką: **Krigore**

**Napaliłem się na tę reedycję jak Niemcy na Moskwę w 1941 roku. Wyobrażałem sobie, że znów wrócę do jednej z lepszych gier, w jakie grałem, a wspomnienia odżyją. Cóż, odżyły. Przypomniałem sobie, jak w wojsku można kląć.**

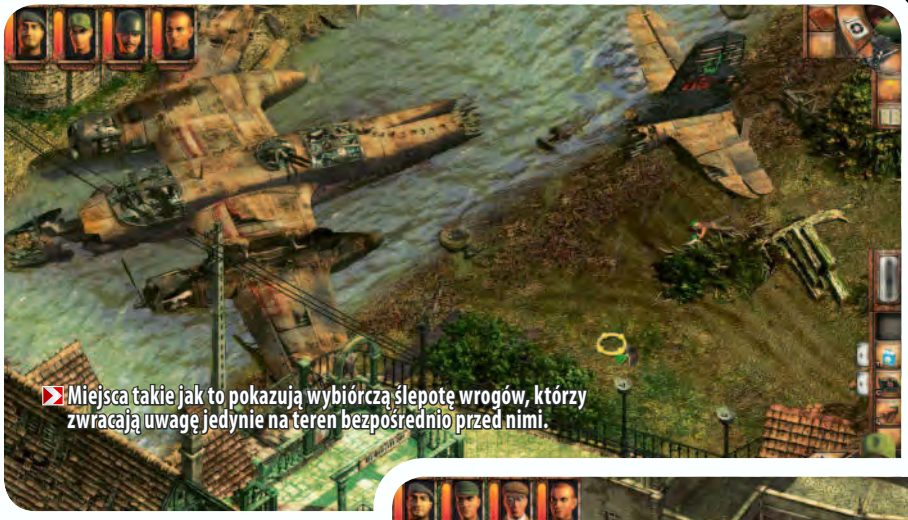
**Teraz** nie jestem pewien: czy wtedy było lepiej, czy po prostu zmieniły się czasy i coś, co na przełomie tysiącleci było dobre, dziś zwyczajnie już nie budzi zachwytu. Wiem jednak jedno: całe **to szumne „HD" i „Remaster" w tytule budzą co najwyżej politowanie.**

### Drużyna speców

To strategia taktyczna, gdzie w czasie rzeczywistym prowadzimy drużynę, którą spokojnie można nazwać siłami specjalnymi. Łącznie do dyspozycji mamy ósemkę fachowców, którymi – zależnie od misji – czyścimy lokacje z przeważających sił wroga w postaci żołnierzy państw Osi. To np. komandos specjalizujący się w obsłudze całego wachlarza broni z nożem na czele. Mamy lubiącego się przebierać szpiega, płetwonurka, co to potrafi pływać nawet w pudełku po butach, kierowcę czy snajpera, który już dawno odwykł od widoku ludzi poza obrysem celownika swojego karabinu. Są i inni – grunt, że każdy jest specjalistą w swoim fachu i żeby z powodzeniem zakończyć zadanie, musimy korzystać z ich unikatowych talentów.

Lokacje mogą się podobać: dobrze narysowane, często skomplikowane i zróżnicowane.

Lokacje, przez które musimy się przebijać, są niekiedy wprost upstrzone hitlerowskimi czy japońskimi mundurami, a całość zabawy przypomina... bierki. Trzeba tak umiejętnie z tej wrogiej plątaniny wybierać pojedyncze elementy, żeby całość nie zawaliła się nam na głowy. Gramy tu na ogół po cichu, planując kolejne kroki. Dłuższe strzelaniny kończą się w większości przypadków śmiercią naszych podopiecznych, a już na pewno ściągnięciem uwagi pobratymców żołnierzy walczących przeciwko nam. By tego wszystkiego uniknąć, trzeba szukać wyłomów w obronie wroga. Kluczową tutaj kwestią jest zmysł wzroku: w przypadku każdego przeciwnika możemy kliknąć na ikonkę odpowiadającą za pole widzenia i po chwili poznać obserwowany przez niego obszar, jak i zasięg, przy którym zobaczy nas bez problemu niezależnie od pozycji lub wtedy, gdy nie będziemy się czołgać. Tak naprawdę każde działanie musi być tu więc poprzedzone analizą mapy, wyuczeniem się na pamięć ścieżek spacerowych patroli, rozpoznaniem dróg uderzenia, a następnie przeprowadzeniem precyzyjnego niczym skalpel chirurga ude-


Miejsca takie jak to pokazują wybiórczą ślepotę wrogów, którzy zwracają uwagę jedynie na teren bezpośrednio przed nimi.

rzenia. Tyle teorii. W praktyce bowiem bywa różnie.

Czasami uda się przejść cichaczem i z japy uśmiech nie schodzi, najczęściej jednak po drodze coś się sypnie i należy wczytywać grę niemal co zagranie. Tutaj to normalne. Bywa, że i coś, co zapowiadało się na piękną katastrofę, w praktyce okazuje się nienajgorszą opcją, a kawał wyczyszczonej mapy, mimo że brzydko, z rannymi i mnóstwem hałasu po drodze wciąż jest wyczyszczonym kawałkiem mapy. Brniemy więc dalej. Te momenty zmóżdżania się i obserwowania, jak plany biorą w łeb, są bez wątpienia najmocniejszą stroną gry. Tu mogę z czystym sumieniem powiedzieć: to stary, dobry Commandos, jak go pamiętam. Ale żeby docenić te chwile, trzeba powalczyć – niestety, głównie z grą, nie z przeciwnikiem.

## Przez sentyment do trzosu

**Całą litanię żalów względem Commandos 2 można w zasadzie streścić dwoma słowami: fuszerka i błędy**. Zacznijmy od tego pierwszego. Nazywanie tej gry remasterem HD jest nieporozumieniem. Tytuł jest brzydki i na pierwszy rzut oka niewiele się tu zmieniło. Rysowane tła wyglądają, jakby były odklejone od poruszających się po nich postaci naszych podopiecznych. Ci ostatni zaś reprezentowani są – poza kukiełkami (bo animacje jak na dzisiejsze standardy są niewykończone, a i czasami zbugowane) widocznymi na ekranie – poprzez twarze będące elementem interfejsu, jak i gadające głowy, które pojawiają się w przerywnikach informacyjnych i składzie drużyny. Zrobiono to ponoć na nowo, ale jakoś trudno mi w to uwierzyć – bo wyglądają fatalnie. Gwoli sprawiedliwości trzeba jednak zaznaczyć, że w wielu przypadkach widać większą rozdzielczość, a i tytuł współpracuje ze współczesnymi monitorami prawidłowo. No, przynajmniej z tymi tradycyjnymi – bo już próba przerzucenia rozdzielczości na ultrapanoramiczną owocuje drgawkami obrazu. **Miał być remaster, a wyszło nieudolne pudrowanie starocia.**

Przejdźmy do błędów i niedoróbek. Ostatnio tak „dobrze" to bawiłem się chyba w Falloucie 76. No dobra, może przesadzam – ale tylko trochę. Nie wiem, na ile moją przygodę z Commandosami 2 zepsuła pamięć wybielająca dawne czasy, a na ile twórcy tej reedycji – grunt, że w wielu przypadkach miałem wrażenie, że czas dla tej gry się po prostu na przekór wszystkim zatrzymał. Również gameplayowo. Już dwie czy trzy misje wystarczą, by poznać i bez litości wykorzystywać różne sztuczki. Przykładowo animacje można przerywać, a sama czynność i tak zostanie wykonana. Wrogowie czasami w absurdalny wręcz sposób tracą też zainteresowanie naszą drużyną, gdy ta przemaszeruje im przed nosem, a następnie się schowa. I to nawet wówczas, gdy tamci już biegli w naszą stronę. Jak na grę typu stealth, zabójczo skuteczne – co już wynika z kiepskiej AI – są pułapki, gdzie ściągamy w jedno miejsce wrogów, robiąc wcześniej hałas, a potem detonujemy tam np. beczkę czy ładunek wybuchowy.

Prowadzimy zróżnicowaną drużynę – kluczem do sukcesu jest umiejętne wykorzystanie możliwości każdego członka zespołu.

Tak samo zresztą jest z zasadzkami, które są diabelnie skuteczne i pozwalają niemal bezkarnie wyczyścić skromnymi siłami i bez pocenia się cały oddział wrogów. Ci ostatni zresztą to dodatkowo ułatwiają: blokują się na trupach powalonych kompanów, zawieszają się, ba, nawet wchodzą w pętle, w których w ciągu paru sekund na zmianę wzmacniają swą czujność, by moment później sobie odpuścić i odpocząć. Taka czasowa ślepota połączona z amnezją. Takie błędy pozwalają np. zaciukać snajpera nożem, po prostu w niego wbiegając. To są rzeczy wprost dewastujące dla gameplayu.

Być może kiedyś dobrym pomysłem był fakt, że szpieg w danej misji może co najwyżej ogłuszyć wroga – ale zabić gołymi rękoma czy związać to już nie. Nie wspominając już nawet o rozbrojeniu. Z dzisiejszej perspektywy widać, że tego rodzaju sztuczne ograniczenia w rozgrywce częstokroć po prostu wywołują irytację zamiast nakręcać zabawę. Kropką nad „meh" są z kolei różne techniczne drobnostki, jak choćby problemy z wcelowaniem w przeciwnika kursorem, wyświetlające się lub nie opisy elementów interfejsu czy dyskusyjna jakość polskiej wersji językowej.

Na osobny akapit zasługuje optymalizacja. Ta gra... seryjnie przycina. Serio. Z ręką na przepełnionym patriotycznym obowiązkiem sercu. Czasem wprost nie da się grać – a, przypomnę, to tytuł wydany pierwotnie w 2001 roku. Tutaj zgrzyty pojawiają się najczęściej w dwóch sytuacjach: gdy wywołamy alarm i pojawia się mrowie biegających we wszystkie strony żołnierzy lub gdy mamy noc, a wrogowie spacerują z latarkami. Ponownie: wywołanie alarmu w takich okolicznościach, już niezależnie od liczby przeciwników, prowadzi do spadku wydajności do kilkunastu, niekiedy nawet kilku klatek animacji na sekundę. Ewidentnie jest to związane z zasięgiem wzroku sołdatów Osi i obliczeniami z tym związanymi. No ale skoro komputery niemal 20 lat temu dawały radę, to i tu nie powinno być problemu, nie?

Szkoda. Bardzo żałuję, ale **Commandos 2 HD Remaster jest po prostu grą totalnie skaszanioną i przez to nie wartą uwagi**. Do niektórych rzeczy nie powinno się zresztą wracać – a remastery tego rodzaju tylko potwierdzają prawdziwość tej nauki. Tym bardziej, że zamiast poprawiać niedoróbki, twórcy zajęli się np. cenzurowaniem swastyk – no bo przecież ktoś mógłby się poczuć urażony, a ktoś inny np. zakazać sprzedaży gry. Panowie, daremna robota: i tak mało kto po ten tytuł sięgnie. |CDA|

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 5

WIDEO 5

AUDIO 6

- + zróżnicowane misje
- + ciekawy zestaw żołnierzy pod opieką
- + zmusza do myślenia
- + a czasem i do refleksu
- + wracają wspomnienia...
- − ...co w konfrontacji z „remasterem" jest bolesne
- − usprawnień w grafice w zasadzie nie widać...
- − ...a te, co widać, są paskudne
- − błędy i exploity
- − fatalna optymalizacja
- − po kiego licha ta cenzura?!

PEGI 16

PRODUCENT: DRAW DISTANCE
CENA: 72 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NIE
MULTI: NIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7 SP1, DUAL CORE 3 GHZ, 4 GB RAM, 1 GB VRAM OPENGL 2.1+

**Robili to nasi!**
Z dziennikarskiej przyzwoitości wypada zaznaczyć, że za grę są w dużej mierze odpowiedzialni znani z naszych stron Berlin i Cross. [red.]

# NARRACYJNA • NOIR • PRZYGODOWA

# VAMPIRE
## THE MASQUERADE
# COTERIES OF NEW YORK



Nudzi się po śmierci: **Joanna Pamięta-Borkowska**

**Czasami dobrze jest zagrać w klasyczną sesję RPG... gdyby tylko Mistrz Gry nie przynudzał.**

**Coteries** of New York to przygodówka z gatunku visual novel osadzona w uniwersum Wampira: Maskarady (patrz: ramka). Warto jednak zaznaczyć, że jeśli obcy jest wam ten świat, jego terminologia i geneza, nie poczujecie się zagubieni. Istotne pojęcia są w tekście oznaczone, a słowniczek cały czas pod myszką. Czyli wyjadaczom ku uciesze, neofitom dla nauki.

Obecne na wstępie wampirze klany dobrane zostały tak, by – przynajmniej z założenia – być jak najbardziej różnorodne. Oto dumny Ventrue, narwany Brujah oraz lubujący piękno Toreador – reprezentujący trzy różne style i filozofie, trzy ścieżki, schodzące się w trakcie opowieści w jedną drogę. Tymczasem wybór klanu wpływa głównie na wstęp do przygody. Cóż z tego, że Ventrue może narzucać innym swą wolę, a Brujah potrafi kogoś skutecznie znokautować fangą w nos, jeżeli w świecie gry różnica ta będzie zupełnie nieodczuwalna? Niby w określonej scenie pojawi się inny opis, ale nie będzie to miało żadnych konsekwencji.

### *„Serce ustało, pierś już lodowata..." – czyli cytat, który musiał paść*

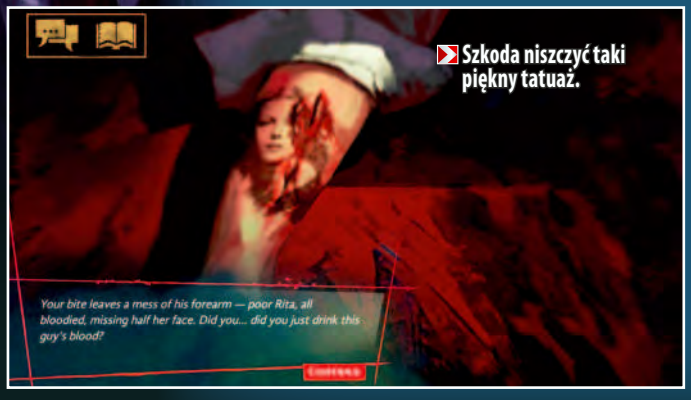
Świeżo powstały wampir poznaje swój świat. Przebiega to w sposób do bólu typowy. Nowy Jork to aglomeracja pełna mrocznych zaułków, pubów o podejrzanych nazwach i wielu uliczek o tak paskudnym wyglądzie, że żaden rozsądny śmiertelnik nigdy by się nie zapuścił. Chyba to jednak brakuje w niej iskry. Takie historie lubię, ale pod warunkiem, że z czasem przeradzają się w coś więcej niż tylko ciąg zadań.

### Wampirze! puchu marny!

Pierwsze dni nowo wyklutego wampira sprowadzają się do jeżdżenia w tę i z powrotem z różnego rodzaju przesyłkami, podczas gdy zleceniodawcy zdają się lenić. Czasami ktoś go litościwie podwiezie i wtedy jest okazja na wysłuchanie tyrady na temat zasad rządzących społeczeństwem wampirów. Kiedy kolejna osoba wygłasza podobną gadkę o manipulacji i polityce, chce mu się wyć. I gryźć. Jednak wie, że jako nowo narodzony nie ma szans w starciu z doświadczonymi wampirami, więc pozostaje mu potulnie wycofać się. Brakuje czytania dokumentów i przypadkowo znalezionych książek, za mało jest samych rozmów. Wampir też ma swoje granice skupienia uwagi. Za bardzo śpieszy się Mistrz Gry, wkładając w usta kolejnych NPC monologi o historii, Drugiej Inkwizycji, naturze Dyscyplin, hierarchii. Zasad poprzedniego życia wampir nie był w stanie ogarnąć przez kilkadziesiąt lat – jak zatem w kilka nocy ma zrozumieć nowy świat?

Szkoda mi go. Odebrano mu możliwość doświadczania wielu aspektów nocy, odebrano możliwość zadawania pytań i samodzielnego szukania na nie odpowiedzi. Po kilku nocach ze znużeniem

**To klasyka wtajemniczenia, typowa opowieść inicjacyjna.**



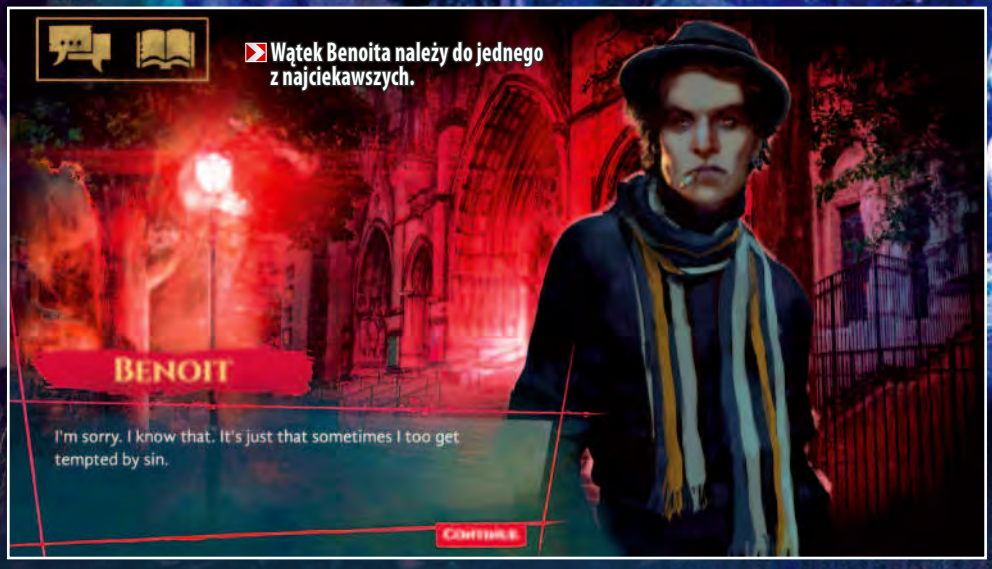

Szkoda niszczyć taki piękny tatuaż.

bardziej sztampowy byłby tylko wiktoriański Londyn. Społeczeństwo wampirów oparte jest na ścisłej hierarchii, a sposoby na opuszczenie nizin to, po kolei: manipulacja, włazidupstwo, pełna dyspozycyjność i uśmiechanie się.

**Rozgrywka przypomina mi sesję RPG z czasów liceum.** To klasyka wtajemniczenia, typowa opowieść inicjacyjna, służąca Mistrzowi Gry do wprowadzenia nowego gracza w uniwersum wampirów. I chociaż jest ona umiejętnie opowiedziana,

### Ramka łamiąca Maskaradę

**Vampire: The Masquerade (Wampir: Maskarada) to gra fabularna osadzona w Świecie Mroku stworzonym przez wydawnictwo White Wolf w 1991 roku. Obecnie są dwie gry fabularne o wampirach – Vampire: Requiem wydawana przez Onyx Path oraz piąta edycja Maskarady (wskrzeszona w 2018 roku przez White Wolfa). I to właśnie w świecie opisanym w tej drugiej grze osadzona jest akcja Coteries of New York – klimat małych koterii, nieufność wobec elektroniki, strach przed Drugą Inkwizycją, wszystko to tutaj znajdziecie.**




plącze się po dzielnicach Nowego Jorku. Sam nie wie, czemu to wszystko służy, a większość napotkanych osób można podzielić na dwie grupy: tych, którzy coś mu obiecują albo tych, którzy mu grożą. Wygląda to tak, jakby poza nielicznymi wyjątkami – pewnym detektywem o odstręczającej aparycji, ale za to o czystym sercu i nieco nawiedzonym, ale rozbrajająco naiwnym magiem – wszystkie wampiry zmówiły się, by uprzykrzyć młodemu nie-życie.

## ...ale jest światełko w tym nie-życiu

W jego nowym, pełnym chłodu (dosłownie i w przenośni) życiu są jednak chwile, takie jak ta, kiedy w kościele staje naprzeciw księdza. Jeśli zwróci się do odpowiedniej osoby, może poznać zagadnienie wiary i świętości. Ciekawa jest zwłaszcza próba wyjaśnienia istnienia wampirów w kontekście grzechu. Zagadnienie, kim są Kainici, traci na znaczeniu, jeśli zastanowić się – po co istnieją?

**Albo chwile przebudzenia, smakowania otaczającego go mroku,** gdy jest sam na sam ze swoimi myślami i prawie po omacku doświadcza nowego istnienia. Wampir próbuje wykroić dla siebie kawałek przestrzeni i to właśnie te momenty są najciekawsze. Budowanie koterii wcale nie jest proste, w końcu kto miałby z marszu zaufać nowo przybyłemu? Poza tym nie każda osoba, z którą wampir chciałby się zaprzyjaźnić (bądź po prostu zdobyć u niej dług) jest tego warta.

Jest to zrozumiałe zwłaszcza w dekadenckim, stetryczałym środowisku Camarilli. Tak jak dorośli zapominają czasami, jak to było być dzieckiem, wampiry zdają się nie pamiętać, że były kiedyś śmiertelnikami. Im starsze, tym dziwniejsze i nieludzkie się stają. Nie dziwi zatem, że młodego krwiopijcy może pociągać inne towarzystwo, w końcu Camarilla to nie jedyna frakcja w Nowym Jorku.

## Ładny ten mrok, taki nie za ciemny

Wampiry to istoty terytorialne. Mają swoje sekretne leża, swe sługi, strażników pilnujących ich podczas snu, zazdrośnie strzegą granic zarówno wytyczonych na mapie, jak i tych narzuconych przez tradycję. Mapa miasta, na której wampir dokonuje wyboru, z kim porozmawiać dzisiaj, ładnie obrazuje te zależności. Ulice wyglądają jak arterie, a zaułkami płynie krew. Sylwetki wampirów, mimo że statyczne, są tajemniczo pociągające i szkoda tylko, że majaczące w tle lokacje są powtarzalne.

**Coteries of New York można traktować jako podręcznik do piątej edycji w pigułce.** Pod koniec niektórych wątków – oraz głównej opowieści – w końcu robi się ciekawiej. Gdyby serce wciąż mu biło, wampir odczułby wzrost ciśnienia. Oraz zadowolenie, bowiem okazuje się, że wcale nie jest takim popychadłem, że jednak coś znaczy. Do tej pory nurt życia wampirów jakby go opływał, co stanowiło potwierdzenie, że stoi on na samym dnie drabiny społecznej. A tu nagle takie coś...

## Za krótko, za długo?

Siedem godzin wystarczy, by opowiedzieć miesiąc spędzony w Japonii. Można też przekazać wiedzę z zakresu łucznictwa tradycyjnego i nauczyć podstaw strzelania. Ale da się też w siedem godzin streścić historię świata. Nie ma czegoś takiego, jak zła długość opowieści, jest tylko nieodpowiednie wykorzystanie danego czasu. W przypadku tego dzieła **ilość treści stoi niestety nad jej jakością**. Dlatego ma się jednocześnie dziwne wrażenie, że gra się dłuży – oraz, że jest za krótka. |CDA|

OCENA

**7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 6

- + ciekawe sylwetki wampirów
- + mroczna, ale wyrazista oprawa graficzna
- + niektóre wątki ciekawie się rozwijają...
- – ...podczas gdy większość opowieści rozwija się za wolno
- – wprowadzenie jest za długie
- – źle wykorzystany czas gry

### Visual novel, czyli jak grać samym tekstem?

**Visual novel, inaczej powieść wizualna, to gra polegająca na interakcji z tekstem. Statyczne lub częściowo animowane lokacje oraz postacie rozmówców stanowią ilustrację dla sporej ilości słowa pisanego. Gracz co jakiś czas wybiera opcje dialogowe oraz decyduje o tym, gdzie jego postać idzie czy też jak się podczas rozmowy zachowuje. Taka sama mechanika istnieje w Vampire: The Masquerade – Coteries of New York. Wszystkie akcje, takie jak odpowiedź, użycie Dyscypliny czy zainicjowanie walki, wyrażone są za pomocą tekstu.**

PEGI 16

PRODUCENT: 11 BIT STUDIOS
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, PROCESSOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON R7 370

# CITY BUILDER • DODATEK • BHP

# FROSTPUNK

## THE LAST AUTUMN

Zatyka dziurę: **enki**

**Łamanie oporu, cenzura, propaganda, przymusowe nadgodziny, milicja ludowa. Okazuje się, że Frostpunk to kopalnia inspiracji dla świeżo upieczonego redaktora prowadzącego CD-Action!**



**Tego** nad wyraz udanego city buildera mógłbym odpalać wyłącznie dla muzyki Piotra Musiała, ale tym razem sposobność ponownego ubrudzenia sobie zziębniętych dłoni przyszła w postaci pierwszego dużego (bo wcześniejsze „Szczeliny" były w porównaniu raczej małe) dodatku do gry. I choć już jego tytuł sugeruje, co też będzie się działo na ekranie, przyznaję, że moje oczekiwania przynajmniej w kilku miejscach rozminęły się z rzeczywistością. Pozytywnie i negatywnie.

### Jakość powietrza: zła

Intro scenariusza Ostatnia jesień przedstawia nam postać Euphemii MacLachlan – młodej i rzutkiej pani inżynier, która wraz z dziesiątkami robotników przybywa na zlecenie Imperium Brytyjskiego na miejsce budowy nowoczesnej konstrukcji – Generatora. Wokół zielenią się drzewa, słońce wygląda zza chmur, ale pierwsze kąsające podmuchy wiatru zwiastują nadejście zimy, jakiej jeszcze świat nie widział.

Rozgrywkę rozpoczynamy na wciąż zielonym wybrzeżu, wita nas jeno plac zawalony stosami drewna i stali, a w jego centrum – dziura. I kto grał we Frostpunka, ten już wie, jakiego kalibru czopem trzeba będzie ją zatkać. Będzie to przedsięwzięcie długie, męczące i niebezpieczne. Termometry wskazują co prawda tropikalne +10 stopni Celsjusza, ale nie minie wiele z pierwszego z czterech generalnych etapów konstrukcji generatora, nim pojawi się pierwszy śmierdzący problem – z podziemi zacznie ulatniać się trujący gaz.

Wraz z nim zaś na pierwszy plan wysuwa się **nowa mechanika – poziom bezpieczeństwa w miejscu pracy**. Otóż tym razem w najbliższym obrębie przyszłego generatora stawiać będziemy głównie fabryki i manufaktury wytwarzające materiały potrzebne do budowy. Wyższe stężenie oparów w okolicy (zmienia się on co jakiś czas, choć w przeciwieństwie do fluktuacji temperatury gra nie kwapi się, by przekazać graczowi, kiedy to konkretnie nastąpi) to wyższy stopień zagrożenia, a tym samym ryzyko wypadków i – później – strajków.

### Stop rzeżączce!

Był moment, gdzieś na początku mojej przygody z Ostatnią jesienią, w którym złapała mnie trwoga, że oto developerzy zrobili Frostpunka bez Frostpunka, pozostawiając co najwyżej budowanie infrastruktury po okręgu i rezygnując z tego, co czyniło próby przetrwania ekstremalnego zimna tak ciekawymi. Bo i faktycznie nie jest tu w sumie tak źle, żeby trzeba było w Księdze praw dekretować dorzucanie wiórów do jedzenia czy angażować do pracy niewyrośniętą młodzież, aby w ogóle przetrwać. Powiem więcej – zbierania odpowiedniej liczby przetworzonych zasobów i puszczania ich w ruch dłońmi kilkudziesięciu robotników pracujących przez długie dni, by ukończyć dany etap budowy doświadczyłem już wielokrotnie chociażby w serii Anno, nie mówiąc o strategiach przeglądarkowych. A wątek owej Euphemii MacLachlan, który zdawał mi się ciekawym wprowadzeniem głębszej fabuły, okazał się niestety historią zgoła poboczną, dostępną dzięki eksploracji przez poszukiwaczy okolicznych terenów.

Owa trwoga przeszła mi na dobre w momencie, gdy zdałem sobie pewnej nocy sprawę, że powinienem już dawno spać, a nie głowić się, jak ustawić przerzut dóbr z portów, jak porozdzielać siłę roboczą i co zrobić z zarażonymi prostytutkami w pubie, który jak nic innego od tygodni podtrzymywał na budowie wysoką motywację. Bo to motywacja, a nie nadzieja jawi się tutaj jako współczynnik warty stałej pielęgnacji. Zwłaszcza zaś utrzymywania powyżej poziomu dającego 30% doładowania do efektywności pracowników. Jesień

w końcu się bowiem skończy, temperatura zacznie spadać, dostawy zza zamarzniętego akwenu staną pod znakiem zapytania. Na zbudowanie generatora mamy ograniczoną liczbę dni, a nawet, gdy wydaje się, że idzie całkiem nieźle, gra lubi rzucać nam pod nogi kłody w postaci zdarzeń iście katastrofalnych i tragicznych. Kto by pomyślał, że w czasach rewolucji przemysłowej tyle rzeczy zaczęło wybuchać ludziom w rękach...

## Beznadzieja matką graczy

Dla zaznajomionych z tym, co we Frostpunku się sprawdza, a co nie, scenariusz nie sprawi ostatecznie dużego problemu. Mnie samemu udało się ukończyć budowę generatora osiem dni przed terminem... Aczkolwiek musiałem po drodze podjąć kilka niełatwych decyzji, które na ekranie lakonicznego podsumowania z pewnością zmniejszyły szanse przeżycia tych, którzy przy owej maszynie mieliby próbować przetrwać nadchodzący mróz. Gra i tutaj z właściwą sobie neutralnością nie ocenia wyborów dokonanych przez graczy, tylko co najwyżej przypomina o nich w podsumowaniu i trudno czasem nie odnieść wrażenia, że nawet monitor wtedy bardzo, bardzo subtelnie kręci swą głową w rozczarowaniu. Ukończenie Ostatniej **jesieni nie daje może takiej satysfakcji, jak przetrwanie najgorszego zimna z możliwych z grupką hołubionych ocalałych z podstawki, ale i tak wciąż wciąga i angażuje szare komórki.**

# Nowe mechanizmy, stara, znakomita grywalność.

Co więcej, w pewnym momencie wymusza również opowiedzenie się po stronie robotników lub inżynierów, które to grupy stanowią tutejsze dwie coraz bardziej ścierające się ze sobą siły. Tych pierwszych jest więcej i to oni składają te wszystkie podzespoły do kupy, oni narażają się, chorują i to im należy się możliwość założenia związku zawodowego czy uczestnictwa w radach pracowniczych. Ci drudzy niemniej nie tylko wymyślają technologie pozwalające wykonywać tym pierwszym pracę, to jeszcze leczą ich, pracując w lecznicach, szpitalach czy ambulatoriach. Dzięki tym dwóm ścieżkom (no i kupie nowych osiągnięć do zdobycia) dodatek skutecznie zachęca zresztą do rozegrania scenariusza przynajmniej dwukrotnie.

## Cyber... punk?

Jeżeli czegoś żałuję, to tego, że Ostatnia jesień nie poszła bardziej w stronę narracji, indywidualnej historii inżyniera, którego okiem moglibyśmy obserwować z bliska codzienność robotników (swoją drogą chętnie przeczytałbym dobrą Frostpunkową książkę, 11 bit!). Mimo tego jest to wciąż **znakomity dodatek, wzbogacający i tło fabularne, i samą rozgrywkę**. Tym bardziej na fali sukcesu marki czekam na zupełnie nowe projekty wykorzystujące znane mechanizmy. Junglepunk, Venuspunk, a zwłaszcza Waterworldpunk – róbcie to! |CDA|

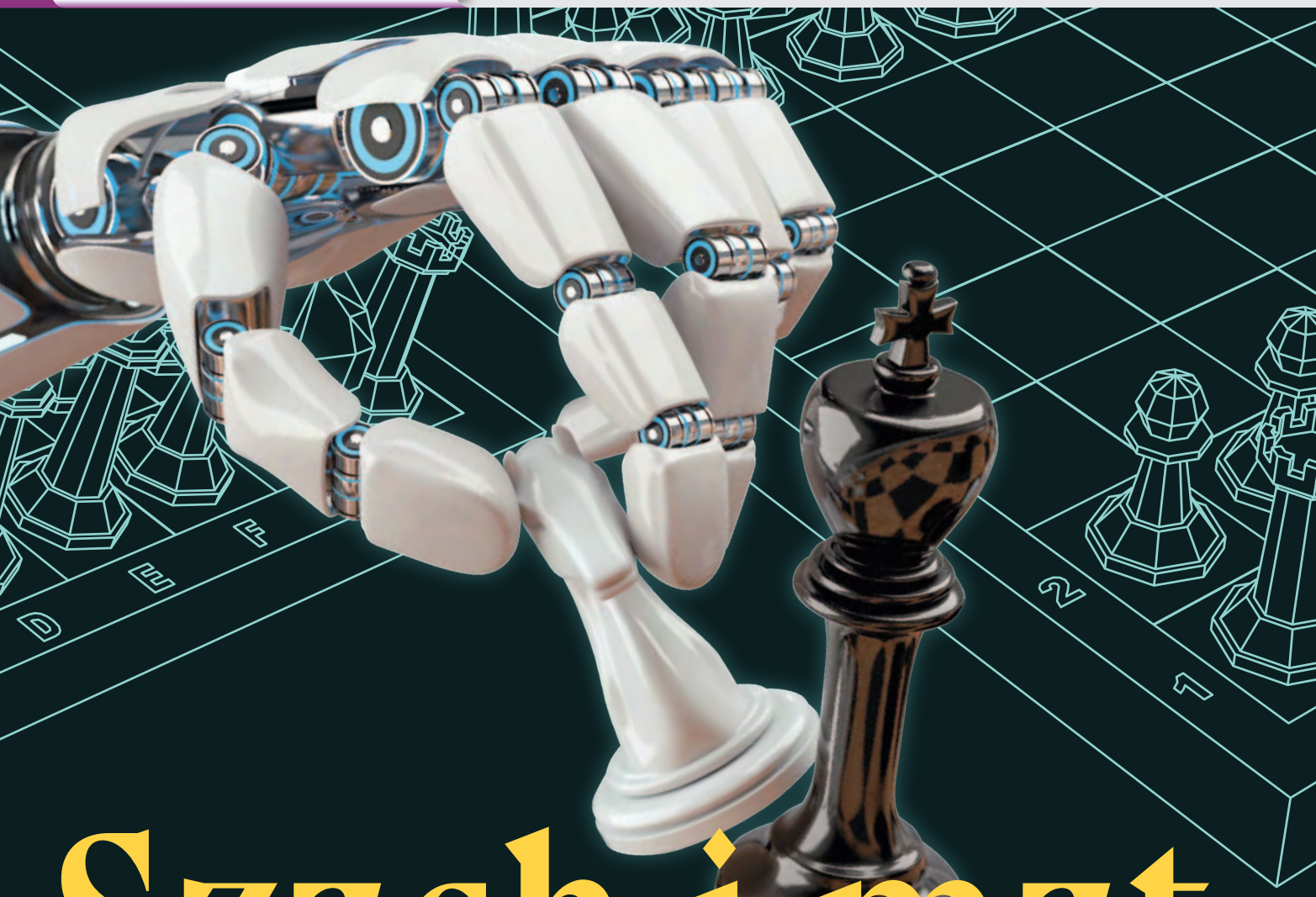
OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ nowe, angażujące mechanizmy
+ dwie ścieżki rozwoju
+ stary, dobry Frostpunk

– liczyłem na więcej fabuły
– niespecjalnie kreatywny proces budowy samego generatora



# Szach i mat,

Szachuje: **Smuggler**

**Jedenasty maja roku 1997. Kamery telewizyjne na żywo transmitują kameralną i pozornie bardzo statyczną scenę – dwóch mężczyzn, otoczonych rojem dziennikarzy, przy stole, na którym widać szachownicę i stojące na niej figury i piony. Ten młodszy, wyraźnie sfrustrowany, to aktualny szachowy mistrz świata, Garri Kasparow. Ten drugi jest tylko „biologicznym ramieniem" superkomputera Deeper Blue, który właśnie zadał śmiertelny cios ludzkiej dumie.**

**Stało** się to w szóstej, finałowej partii turnieju pomiędzymistrzem świata i komputerem. Po pierwszych pięciu wynik brzmiał 2,5:2,5 (po jednym zwycięstwie i trzy remisy). Kasparow zaczął ją od mało popularnego debiutu, by zdezorientować maszynę i utrudnić jej skorzystanie ze zgromadzonych w pamięci schematów klasycznych otwarć. Ale już w siódmym ruchu wykonał dość wątpliwe posunięcie, po którym stracił inicjatywę. A po zaledwie 19 ruchach jego sytuacja była fatalna. Na filmie z przebiegu starcia widać jak siedzi z nisko pochyloną głową, w pozie pełnej frustracji, w skupieniu analizując układ bierek i szukając wyjścia z beznadziejnej sytuacji. W końcu gwałtownie zrywa się z krzesła i rozkładając bezradnie ręce poddaje partię. Po czym dosłownie ucieka z sali, gdzie rozgrywany był mecz, nie mogąc znieść upokorzenia i goryczy porażki.

**Finalną klęskę Kasparowa śledziło na bieżąco przez internet ponad 22 miliony ludzi**, co nawet dzisiaj robi wrażenie, a wtedy było wręcz szokującą wartością. I niewątpliwie był to dla nich – i nie tylko dla nich – dość traumatyczne przeżycie. Dość powiedzieć, że w gazetach komentujących tę porażkę – i nie mówię o szukających sensacji tabloidach, ale tytułach cieszących się opinią poważnych i rzetelnych – pojawiły się zupełnie

Mechaniczny „Turek" Kempelena. Teoretycznie to pierwszy komputer szachowy. W praktyce, to słynne oszustwo.

Oto listing CAŁEGO programu MicroChess. Tyle wystarczyło by wygrywać z „niedzielniakami".

1976

## Szachy dla mas

**1976** – do sprzedaży trafia program MicroChess, pierwsze komercyjne szachy na komputery ośmiobitowe (a konkretniej mało znany komputerek Kim-1). Wymagania sprzętowe? 1 KB RAM-u.

**1977** – na półkach sklepów pojawia się Boris, pierwszy specjalizowany komputer do gry w szachy przeznaczony do celów komercyjnych (miał 2,5 KB ROM i 0,25 KB RAM)

**1986** – pojawia się pierwsza edycja programu Chessmaster 2000, najpopularniejszego programu szachowego w historii komputerów osobistych. We wrześniu 2002 roku jego wersja o nazwie Chessmaster 9000 pokonała międzynarodowego arcymistrza Larry'ego Christiansena (trzykrotny mistrz USA) 2:5, 1.5. Jego ostatnia edycja, z roku 2007, miała ranking na poziomie 2665 pkt.

1977

1977

# humans!

## CZYLI JAK KOMPUTERY NAS OGRAŁY

serio napisane nagłówki w rodzaju „Zagrożona godność człowieka!". Jak do tego doszło? Posłuchajcie!

### Zaczęło się od Turka

W 1769 niejaki Wolfgang von Kempelen buduje „Mechanicznego Turka", czyli automat potrafiący grać w szachy. Wielkie pudło, na którym leży szachownica, a za nią widać kukłę mężczyzny w orientalnym stroju, wmontowaną w ową skrzynię, jest ogromną sensacją prezentowaną na wielu królewskich dworach i arystokratycznych salonach. Jego twórca przed meczem chętnie pokazuje zgromadzonym gapiom wnętrze automatu, szczelnie wypełnione przez rozmaite tryby, cięgna i przekładnie. Po czym nakręca mechanizm... i oto „Turek" ożywa i wykonuje pierwszy ruch, przesuwając mechaniczną dłonią pionek na planszy. I, ku zdumieniu wszystkich, zwykle zwycięża z chętnymi by rzucić mu wyzwanie. Wśród pokonanych znaleźli się m.in. Benjamin Franklin oraz Napoleon Bonaparte! Oczywiście był to, kolokwialnie mówiąc, „pic na wodę". W środku automatu krył się człowiek, utalentowany szachista, sterujący ruchami „Turka". A pomysłowy system luster umieszczonych wewnątrz skrzyni automatu – popularny do dziś trick wśród iluzjonistów – sprawiał, że jego wnętrze zdało się całkowicie wypełnione mechanizmami. Na prawdziwy automat potrafiący grać w szachy trzeba było czekać aż do roku 1921, gdy niejaki Leonardo Torres y Quevedo konstruuje mechanizm, który potrafił może nie tyle grać w szachy, co rozwiązywać szachowe problemy, typu „mat w trzech ruchach", gdy na szachownicy pozostały zaledwie trzy figury. **Pierwszy w historii szachowy program komputerowy powstał w Niemczech w 1941**, a jego autorem był Konrad Zuse, jeden z zapomnianych dziś „ojców komputeryzacji". Powstał... i na tym się skończyło, bo nigdy nie został uruchomiony na żadnym komputerze. Ot, taka sztuka dla sztuki. W 1951 Alan Turing publikuje listing programu umożliwiającego komputerowi granie w „królewską grę". On również nigdy nie został zainstalowany i uruchomiony. Ale Turing, aby udowodnić jego skuteczność, zagrał z przyjaciółmi kilka partii szachowych, ściśle trzymając się opisanego w swym

Szachy to nie jest gra, to tylko forma [prowadzenia] obliczeń. *[Jonh von Neumann, matematyk]*

# Deep(er) Blue

**Superkomputer szachowy firmy IBM, mogący w ciągu sekundy wykonać analizę 200 milionów zagrań (moc obliczeniowa ok. 11 GFLOPS), dzięki wykorzystaniu w sumie 256 procesorów. W swej pamięci miał też 700 000 rozegranych arcymistrzowskich partii i bibliotekę otwarć dla systemu, w której znalazło się ponad 4000 pozycji. Po zwycięstwie nad Kasparowem – który żądał rewanżu – program rozwojowy Deep Blue został szybko zakończony, a sam komputer trafił do muzeum. To wywołało masę spekulacji, że IBM stworzył go wyłącznie w celu marketingowym (tzn. aby pokonać mistrza świata i zrobić sobie „hype"). Bo też, przyznać trzeba, po owym pamiętnym turnieju akcje IBM znacząco zyskały na wartości.**

Deeper Blue na muzealnej ekspozycji.

programie algorytmu. Nie są znane wyniki owych starć.

## Neurony kontra procesory

Na pierwszy uruchomiony (i działający poprawnie) program szachowy trzeba było czekać aż do 1956 roku, gdy w Los Alamos stworzono takowy na komputer MANIAC I. Choć, uczciwie mówiąc, program ten nie tyle umiał grać w szachy, ile znał reguły rządzące rozgrywką, bo poziom jego inteligencji był, cóż, bardzo mizerny. Znalazłem informację (acz nie ręczę za jej prawdziwość, bo pochodzi tylko z jednego źródła), że jeden z programistów, niedzielny szachista, dał mu nawet „szewskiego mata", czyli mata wykonanego w zaledwie trzech ruchach. A to największa hańba jaka może spotkać grającego w szachy, komputer, który byłby w stanie go pokonać na szachownicy. W 1978 programiści podjęli rękawicę. Uruchomiony na superkomputerze CDC 8600 program Chess w wersji 4.7 uległ Levy'emu 1,5:4,5. Ale Szkot w tym starciu ponosi też jedną porażkę – **jest to pierwsza przegrana mistrza szachowego w pojedynkach z maszyną**. Levy stwierdził wszelako, że mówiąc o „pokonaniu go" myślał o turnieju, a nie pojedynczej partii, więc nie przegrał zakładu. Ale też i nie wygrał – bo honorowo przedłużył jego termin o kolejne 10 lat (pula wygranej zaś wzrosła do ok. 5000 USD). Warunek zwycięstwa był tym razem zdefiniowany jasno i wyraźnie – komputer musi z nim rozegrać co najmniej czteromeczowy turniej i wygrać go.

„Ojcowie" Deep Blue, czyli gang okularników.

## Szachy trzeba czuć, komputery tego nigdy nie będą potrafiły! [Garri Kasparow]

dowodząca zupełnego braku szachowego „pomyślunku"... Ale już w rok później Alex Berstein pisze program szachowy na komputer BESM. Wedle opinii tych, którzy się z nim zmierzyli, prezentował poziom zbliżony do niezłego amatorskiego gracza.

**W 1963 doszło w końcu do pierwszego oficjalnego pojedynku pomiędzy AI i człowiekiem, zawodowcem.** Arcymistrz David Bronstein bez żadnego problemu wygrywa z komputerem M-20. W 1968 szkocki mistrz David Levy założył się z jednym z ówczesnych komputerowych specjalistów od AI o niebagatelną wtedy kwotę 500 funtów, że przez najbliższe 10 lat nie pojawi się W 1981 superkomputer Cray Blitz zdobywa (ex aequo z człowiekiem) mistrzostwo stanu Missisipi, odnosząc pięć zwycięstw w pięciu partiach i osiągając ranking 2262 pkt. (patrz ramka „No, elo!"), co oznacza, że gdyby był człowiekiem, otrzymałby tytuł mistrza krajowego. W 1988 komputer HiTech, potrafiący analizować 200 000 posunięć na sekundę, starł się z 74-letnim arcymistrzem Arnoldem Denkerem, gromiąc go 3,5 do 0,5. Choć zaznaczyć trzeba, że wedle opinii obserwatorów Denker ewidentnie nie przyłożył się do tego turnieju i grał wyjątkowo słabo. W tym samym roku komputer Deep Thought, przodek Deep Blue, uzyskał w rankingu szachowym wynik 2745, czyli osiągnął poziom arcymistrza międzynarodowego. Co potwierdził czynem, zajmując pierwsze miejsce w silnie obsadzonym międzynarodowym turnieju.

W 1989 zmierzył się ze wspomnianym tu już szkockim mistrzem Levym i zdemolował go 4:0. Niemniej do ścisłej czołówki jeszcze mu sporo brakowało. Bowiem w trzy lata później w dwumeczu z ówczesnym mistrzem świata, czyli z Garri Kasparowem, dwa razy gładko przegrywa, grając – wedle Kasparowa – bez polotu, mechanicznie i schematycznie.

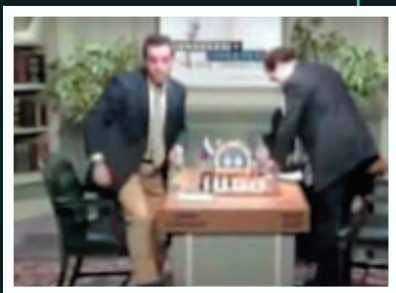
## Szachy nie są grą?

Triumfujący Kasparow twierdził wtedy: „szachy to coś więcej niż obliczenia, trzeba je czuć, a komputery tego nie będą potrafiły nigdy". Deklarował też, że jest w stanie w rozgrywce z komputerem doprowadzić do takiej sytuacji, że nie będzie on w stanie wybrać właściwego posunięcia. Za to matematyk John Von Neumann powiedział kiedyś: „Szachy nie są grą. Szachy to tylko forma *[prowadzenia – Smg]* obliczeń". Czas miał pokazać, który z nich miał słuszność...

W 1996 następca Deep Thought, czyli Deep Blue, spróbował pomścić swego przodka, mierząc się z Kasparowem w sześciomeczowym turnieju. I ku zaskoczeniu wszystkich – mistrz świata przegrał pierwszą partię! Zagrywkę, która zaskoczyła Kasparowa, jedni nazwali „szaloną" (tzn. rodzaj „szalonej szarży"), a inni „genialną" i „głęboko przemyślaną". Jaka by nie była – zadziałała. **To pierwsza w historii porażka mistrza świata z maszyną** w meczu rozgrywanym na klasycznych zasadach(*). Zirytowany tym Kasparow zmobilizował się maksymalnie i wygrał kolejny mecz. A że zaobserwował, iż komputer preferował ofensywną i otwartą grę, więc w kolejnych partiach zastosował odpowiednik piłkarskiego „murowania bramki", grając zachowawczo i nudnie... ale skuteczne. Turniej zakończył się bowiem wynikiem 4:2 dla Kasparowa. (Drugi punkt komputera to już tylko efekt dwóch remisów.

*(*) Czyli gracze mieli sporo czasu na wykonanie posunięć, co dawało fory wolniej myślącym ludziom – 120 minut na pierwsze 40 ruchów, godzinę na każde kolejne 20, 30 minut na końcówkę.*

# Miłe złego początki...



**Kasparow vs Deeper Blue, czyli dramat w trzech odsłonach. Na pierwszej fotce – powitanie przed pierwszą partią. Na pozostałych – finał ostatniej.**

BTW: w piątej partii DB nie przyjął oferty remisu... i finalnie przegrał). „Komputer zdradzał pewne oznaki inteligencji, ale wykorzystywał to w dość dziwny, nieefektywny sposób" – podsumował styl gry przeciwnika Kasparow. Ludzkość mogła spać spokojnie... Jeszcze.

## Judgement Day

W maju 1997 w Nowym Jorku doszło do rewanżu. Przez czas dzielący go od ostatniego starcia z Kasparowem Deep Blue został „podrasowany" tak pod względem software, jak i hardware (nazywano go teraz Deeper Blue), więc programiści byli bardzo pewni siebie. Do tego stopnia, że twórcy DB ogłosili, iż ów turniej to „pojedynek pomiędzy najlepszym na świecie graczem w szachy... i Garri Kasparowem".

I cóż, ich pycha została ukarana, bo w pierwszej partii komputer został wręcz rozbity przez Kasparowa, który bezwzględnie wykorzystał kilka błędów popełnionych przez maszynę w pierwszych 20 ruchach. DB grał bowiem zdecydowanie poniżej swego poziomu. Programiści gorączkowo wprowadzali więc poprawki do kodu przed następnym pojedynkiem. Ich starania przyniosły zdumiewający efekt. Komputer zagrał bowiem zupełnie inaczej, z polotem i niekonwencjonalnie, ewidentnie zaskakując tym przeciwnika, z coraz większym osłupieniem przyglądającym się temu, co się dzieje na szachownicy.

W 36 ruchu Kasparow podstawił do bicia pionka, doskonale wiedząc, że nawet najprymitywniejsze algorytmy szachowe uznają to za łakomy kąsek. (Oczywiście nie czynił tego bezinteresownie, ta ofiara miała zaowocować w parę ruchów później). Tymczasem Deeper Blue... zignorował przynętę. Zdeprymowany tym Kasparow stracił koncentrację i w efekcie przegrał tę partię. (Choć późniejsza analiza wykazała, że bez problemu mógł ją zremisować, gdyby grał na swym zwykłym poziomie i dostrzegł błąd, jaki później popełnił komputer).

Po zakończonym pojedynku wzburzony Kasparow oświadczył, że jego zdaniem owa zaskakująca zagrywka została maszynie... podpowiedziana z zewnątrz przez dobrego szachistę! Krótko mówiąc – jego zdaniem twórcy DB „czitowali"! Zażądał więc udostępnienia logów z rozgrywki – a konstruktorzy (swoją drogą byli nimi ludzie z IBM-u) odmówili (**).

Ta porażka dosłownie rozbiła psychicznie Kasparowa. Jak sam stwierdził, nie mógł przestać o niej myśleć i w efekcie stracił wolę walki. Trzy następne partie zakończyły się wymęczonymi remisami. A w ostatniej Kasparow był już tylko cieniem samego siebie i, jak już wiecie, poległ w niej sromotnie...

## SkyNet u bram?

Ale to była tylko uwertura do lania, jakie odtąd maszyny zaczęły spuszczać topowym szachistom. W 2005 superkomputer Hydra zdeklasował będącego w tym czasie siódmym w światowym rankingu arcymistrza Michaela Adamsa, wygrywając z nim 5,5:0,5. Niedługo potem trzech arcymistrzów rywalizowało z trzema różnymi komputerami (wśród których był też Deep Junior, ówcześnie najlepszy komputerowy szachista na świecie). Wynik – 8,5:3,5 dla maszyn. **Ludzie wygrali zaledwie jedną partię z dwunastu!**

W 2006 Władimir Kramnik, ówczesny nr 1 w szachach, zmierzył się z komputerem Deep Fritz 10. Efekt? 4:2 dla „Fryca", przy czym wszystkie punkty zdobyte przez Kramnika to efekt remisów. Tak jest, **najlepszy szachista na świecie nie był już w stanie wygrać żadnej partii z komputerem!** Szachowe umiejętności Fritza wyceniono na 2830 pkt, czyli poziom mistrza świata.

Od tego czasu entuzjazm „topowych" szachistów do walki z AI znacząco opadł. Bo cóż, moc obliczeniowa komputerów stale rośnie (a każde jej podwojenie to ok. +50 pkt do aktualnego rankingu maszyny), a twórcy nieustannie podrasowują i modernizują sterujące nimi algorytmy. W efekcie, w 2009 program szachowy Pocket Fritz 4, uruchomiony na... smartfonie HTC Touch HD (0,5 MB ROM, jednordzeniowy procesor taktowany zegarem 0,528 GHz!) uzyskał ranking odpowiadający poziomowi arcymistrza międzynarodowego, czyli ok. 2700 pkt. A ranking ludzkich mistrzów od lat utrzymuje się na mniej więcej tym samym poziomie. Kasparowa w 1999 „wyceniono" na 2850 pkt, w 2014 zaś Magnus Carlsen ustanowił niepobity do dziś rekord, czyli 2882 punkty. Skoro więc ponad 10 lat temu program działający na telefonie grał jak arcymistrz, to jaki poziom reprezentują obecnie szachowe superkomputery? Cóż, chętnych by się o tym przekonać jakoś nie widać. Bo kto lubi być publicznie upokarzany?

Do tego komputery nie zadowalają się już tylko szachowymi zwycięstwami. Ludzie ponieśli też klęskę w grze logicznej go, rodem ze starożytnych Chin, w której liczba możliwych kombinacji ruchów znacznie przewyższa szachy. Komputery biją też zawodowych e-sportowców w StarCrafcie II i Docie 2.

## Co będzie dalej?

Oby to wszystko nie skończyło się tak, jak w puencie jednego z klasycznych opowiadań sf. W odległej przyszłości ludzkość buduje gigantyczny superkomputer i zadaje mu dręczące ją od tysięcy lat pytanie: „czy Bóg istnieje?". Komputer natychmiast odpowiada: „...teraz już tak!". (Po czym naukowiec usiłujący wyłączyć maszynę zostaje śmiertelnie rażony piorunem). |CDA|

## No, elo!

**Ranking elo – to metoda obliczania obiektywnej i relatywnej siły gry szachistów. Jej nazwa pochodzi od nazwiska prof. Arpada Elo – amerykańskiego naukowca węgierskiego pochodzenia, którego teoretyczne prace umożliwiły stworzenie owego rankingu. Amatorzy mają rankingi poniżej 1000 punktów, mistrzowie to minimum 2200, arcymistrzowie to co najmniej 2400 pkt. Przy czym różnica zaledwie 100 punktów oznacza, że posiadający ów wyższy ranking gracz ma statystycznie 64% szansę na zwycięstwo w pojedynku z niżej notowanym szachistą.**

*(**) Tzn. udostępnili je ale dopiero po kilku tygodniach, na stronie internetowej IBM. Po latach programiści przyznali, że owe zaskakujące posunięcie to w sumie efekt... błędu w programie. Tzn. komputer popadł w pewnego rodzaju stupor, nie mogąc zdecydować się na wybór ruchu. I w końcu losowo wybrał jedno z możliwych w tej sytuacji posunięć, a nie to teoretycznie najkorzystniejsze.*

# ZABÓJCZA IZOLACJA

Zmrozi was: **Eugeniusz Siekiera**

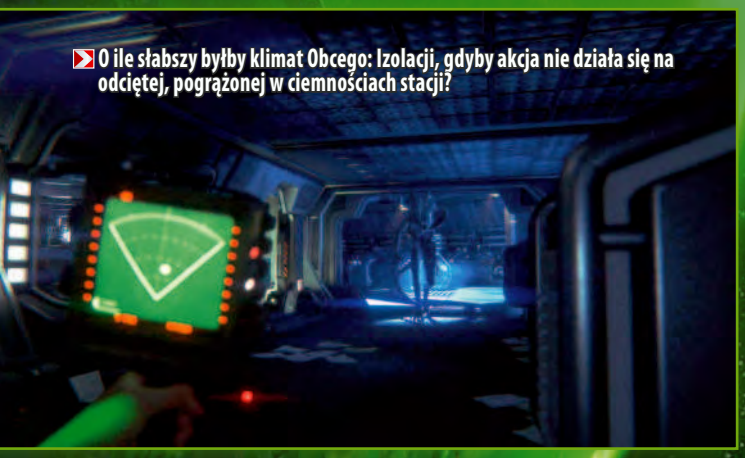
**Od niepamiętnych czasów w horrorach panuje moda na nawiedzone domostwa i nieczynne psychiatryki, względnie zaniedbane cmentarze lub skąpane we mgle lasy. Szczególne uczucie niepokoju wywołują jednak miejscówki oddalone od stałego gruntu bądź bezpiecznej przystani, w której moglibyśmy ukoić nerwy. Generalnie panuje zasada im dalej od domu, tym lepiej, tzn. straszniej. A skoro tak, z konieczności musimy spojrzeć w gwiazdy.**

**Kosmos** to miejsce zimne i ciemne, a horrory takowe uwielbiają, nie dziwi więc, że tworzą doskonałą symbiozę. Dziś wie to każdy miłośnik gatunku, ale przecież nie zawsze tak było. Z perspektywy minionych dziesięcioleci najbardziej wyrazistym przełomem wydaje się „Obcy – ósmy pasażer Nostromo". Ten kultowy film zrobił coś, czego nie pokazały dwa lata wcześniej „Gwiezdne wojny", a przed nimi telewizyjny „Star Trek", ani nawet ambitna i pod wieloma względami przełomowa „Odyseja kosmiczna" Kubricka.

Ridley Scott zamienił jasno rozświetlone korytarze i szpitalną sterylność otoczenia, do tej pory tak silnie kojarzoną z gatunkowymi standardami, na pogrążone w mroku ładownie kosmicznego frachtowca, pełne brudu, syfu i miejsc wystarczająco ciemnych, by mogło się w nich ukryć coś wyjątkowo paskudnego. Tak ukazane środowisko okazało się idealnym katalizatorem dla przerażenia wywoływanego przez grozę czającą się poza zasięgiem naszego wzroku. Grozę jeszcze wtedy nienazwaną, która już wkrótce miała stać się popkulturową ikoną, utożsamianą dziś nie tylko z kinem.

## Najdalej jak się da...

Po latach także twórcy gier odkryli potencjał wrzucania bohaterów do miejsc, w których nikt nie usłyszy ich krzyku. Śmiem twierdzić, że to właśnie dlatego **Dead Space** jest tak dobry. Nie z powodu genialnie wyglądających Nekromorfów i prostej, ale oddziałującej na wyobraźnię fabuły. Największa zasługa w tym, że wylądowaliśmy tak cholernie daleko od bezpiecznej przystani, na pokładzie planetołamacza USG Ishimura – miejsca z jednej strony fantastycznie zaprojektowanego, z drugiej maksymalnie odstręczającego. Przemierzając kolejne pokłady tego pogrążonego w upiornej ciszy cmentarzyska, nie odstępowała mnie świadomość, że między mną a domem jest tylko zimna, martwa przestrzeń. Całe mnóstwo zimnej, martwej przestrzeni. Nekromorfy były tylko lukrem na tym torcie.



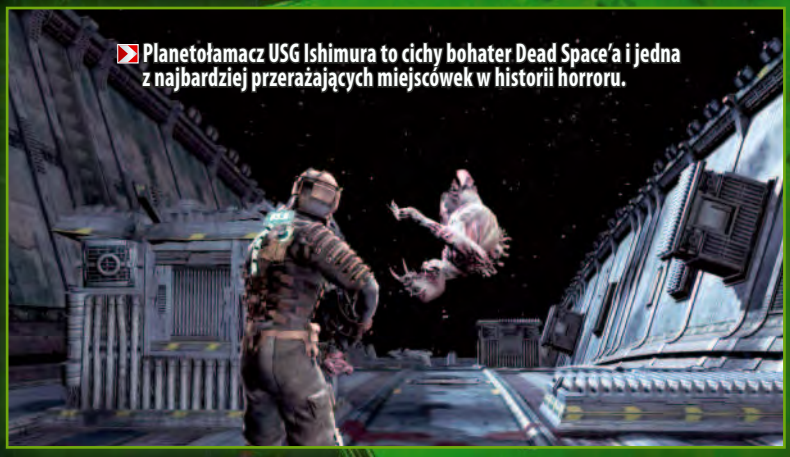
O ile słabszy byłby klimat Obcego: Izolacji, gdyby akcja nie działa się na odciętej, pogrążonej w ciemnościach stacji?

Nie sposób w tym miejscu nie odnieść się również do **Obcego: Izolacji**, który jest niczym innym, jak próbą przeszczepienia klimatu z filmu Scotta na ekrany monitorów LCD. Próbą bardzo udaną, bo oprócz rozmaitych retro-futurystycznych smaczków, spece z Creative Assembly dokonali rzeczy niemal niemożliwej – wiernie oddali ducha pierwowzoru, serwując śmiertelnie niebezpieczną zabawę w kotka i myszkę z zabójczo skutecznym ksenomorfem. Co prawda kajuty Nostromo zamieniono na korytarze stacji Sewastopol, a Ellen Ripley zastąpiła jej córka, Amanda, cała reszta jednak pozostała bez zmian. Było więc równie duszno, nie mniej klimatycznie i chyba nawet bardziej straszno, bo gracz na każdym kroku miał świadomość, jak bardzo ma przegwizdane.

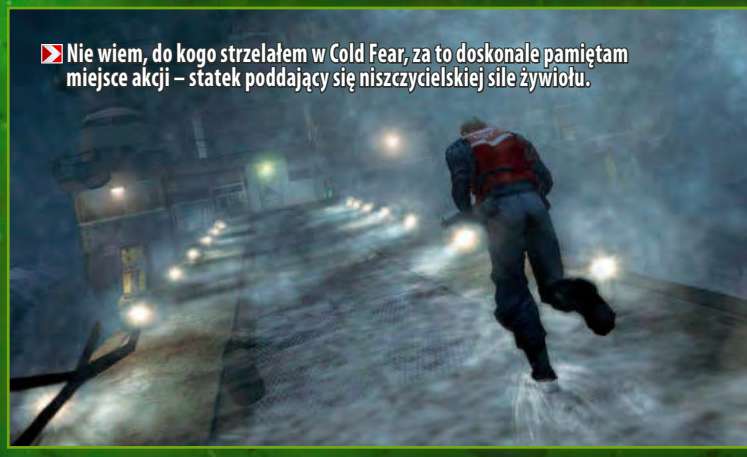
Recenzowane nie tak dawno **Moons of Madness** również wpisuje się w powyższy schemat, mimo że elementy horroru wyraźnie w tej produkcji słabują. Tam jednak, gdzie lovecraftowskie macki nie dały rady stworzyć wystarczająco mięsistego klimatu, udało się go nadrobić miejscem akcji. Surowy i majestatyczny Mars, nadal niebezpieczny, wciąż odosobniony i oczywiście znajdujący się zbyt daleko od domu. W wielu fragmentach gry czułem się nieswojo, ale nie dlatego, że w ciemnościach majaczył jakiś niewyraźny kształt. Przerażała bardziej świadomość, że jak już maszkara wypełznie na światło dnia, tak naprawdę nie będzie dokąd uciec.

## ...i trochę bliżej

Kosmos idealnie ogniskuje lęki związane z przebywaniem w miejscu na tyle odległym, by w razie draki nikt nie mógł przyjść z pomocą. Ale przecież nie zawsze trzeba uciekać w gwiazdy, by poczuć, jak zaciskają się na nas kleszcze dojmującego osamotnienia. **SOMA**, zdecydowanie najbardziej ambitny projekt w portfolio szwedz-



Planetołamacz USG Ishimura to cichy bohater Dead Space'a i jedna z najbardziej przerażających miejscówek w historii horroru.



Nie wiem, do kogo strzelałem w Cold Fear, za to doskonale pamiętam miejsce akcji – statek poddający się niszczycielskiej sile żywiołu.

Moons of Madness wypada średnio jako horror. Tam jednak, gdzie straszaki nie dały rady, nadrobił Mars jako miejsce akcji.

kiego Frictional Games, jest tu chyba najlepszym przykładem.

Gdy już odkryłem fabularnego asa skrywanego przez sprytnych scenarzystów, świadomość beznadziejnej sytuacji, w której znalazł się mój bohater, przytłoczyła mnie podwójnie. Z jednej strony nie miałem bowiem żadnej nadziei na ratunek z zewnątrz, z drugiej oceaniczne głębiny stały się jeszcze bardziej obce i nieprzyjazne. Co mi bowiem po powrocie na powierzchnię, jeśli tak naprawdę nie ma już gdzie wracać? Odległość dzieląca

# Zimno, ciemno i do domu daleko //

mnie od tafli wody okazała się przepaścią nie do przebycia, a skorodowane wnętrza podwodnej placówki moją jedyną, ponurą alternatywą. W ostatecznym rozrachunku SOMA okazała się grą nie tyle straszną, co zwyczajnie smutną, a właśnie miejsce akcji tak silnie to wrażenie potęgowało. To samo zresztą, choć na zdecydowanie mniejszą skalę, udało się osiągnąć w debiutanckim dziele Szwedów. **Penumbra** była grą na poły amatorską, stosunkowo nieudolną i ograniczoną przez przyciasny budżet, ale odosobnione podziemia położone na dalekiej północy, w których nie było szans spotkać żywego ducha, odwaliły doskonałą robotę przy budowaniu atmosfery.

## Nie taki diabeł straszny, ale miejsce już tak

Pójdźmy zresztą o krok dalej. Jestem zdania, że odpowiednio sugestywna lokalizacja potrafi w pojedynkę udźwignąć klimat nawet w przeciętnym horrorze. Pamięta ktoś jeszcze **The Thing**, w którym trafiliśmy do odizolowanej stacji badawczej na Antarktydzie? Gra miała potencjał, naszpikowano ją pomysłowymi, choć nie do końca funkcjonującymi mechanizmami, a kapitalny nastrój budowano głównie dzięki poczuciu kompletnego odizolowania. Zabójczy mróz sprawiał, że nie dało się zbyt długo przebywać na otwartej przestrzeni, zaś pod dachem czekały jeszcze gorsze niespodzianki. W tak urokliwych okolicznościach przyrody można było przymknąć oko na niezbyt przerażającego przeciwnika, który przecież w filmowym pierwowzorze odegrał swe partie koncertowo.

To samo zresztą można powiedzieć o **Cold Fear**, który rzucił nas dla odmiany w objęcia sztormu stulecia na pokładzie przerdzewiałej łajby. Idę o zakład, że niewielu już dziś kojarzy, do czego lub kogo strzelaliśmy w tej grze, ale zapewne wszyscy zainteresowani pamiętają siłę żywiołu, który kołysał łodzią niczym łupiną orzecha, uderzając falami o kadłub i izolując nas w tej blaszanej puszce, z dala od stabilnego gruntu, a więc tego, co pewne i bezpieczne.

To tylko dowodzi, jak ważna jest miejscówka w rasowym dreszczowcu. Zdolni projektanci i pomysłowi scenarzyści samym tylko miejscem akcji mogą spotęgować uczucia niepewności i strachu, a więc te najbardziej pożądane w dobrym horrorze. Gdy do tego dorzucimy odpowiednio sugestywnego wroga, a całość doprawimy upiornym, wgryzającym się w czaszkę dźwiękiem oraz mądrze zaprojektowanym oświetleniem, uzyskamy przepis na horror idealny. To jednak lokacja – oczywiście odpowiednio wiarygodna i przerażająca – jest punktem bazowym, od którego należy wyjść, chcąc porwać się na stworzenie dzieła wyjątkowego. |CDA|

UWAGA: Potencjalne **spoilery** z Pokémon Sword/Shield

# Na tarczy

Macha ręką: **spikain**

**W świecie kultury nikt nie zarabia więcej niż Pokémony. Startu nie mają „Gwiezdne wojny", Myszka Miki, Harry Potter ani żaden superbohater(*). I właśnie dlatego nikogo nie obchodzi nasze jęczenie.**

**Jest** końcówka XX wieku. Wielu z nas ma za sobą swoją pierwszą przygodę w świecie zamieszkanym przez Pokémony, niektórzy już nawet dwie – a że obie przeżyliśmy na Game Boyach, nasza wyobraźnia pracuje na pełnych obrotach. Wszyscy mamy w głowach pomysły dotyczące tego, jak przyszłe przygody mogą wyglądać. Na pewno będą, prawda?

Jest początek XXI wieku. Widzieliśmy już Morrowinda, Final Fantasy X, GTA 3, Wind Wakera. Za nami pierwsze MMORPG-i, pierwsze prawdziwie otwarte światy. Teraz tylko poczekać, aż twórcy Pokémonów wykorzystają ten cały ogromny potencjał. W końcu wykorzystają, prawda?

## Pohamuj entuzjazm

Jest 2020 rok i **nie wiem jak wy, ale ja zamierzam dać sobie siana z tym oczekiwaniem**. Czuję się jak ostatni frajer. Bo chociaż „nowość w serii: kontrola kamery prawym analogiem" bawiło mnie od samego początku, to mimo wszystko koncepcja Wild Area i ewidentne inspiracje rewolucyjnym Breath of the Wild sprawiły, że po raz kolejny podekscytowałem się nowymi Pokémonami. A potem okazało się, że dość rozległa mapa (jak na standardy serii) jest w gruncie rzeczy pusta. Skrawkom trawy poprzydzielano konkretne gatunki potworów, tu i ówdzie dorzucono efekty pogodowe, rozsypano te różowe kamienie z filarami światła. A, no i drzewka z berries, które możesz zbierać, ale nigdy ich nie użyjesz, a także losowo pojawiające się pierdółki, z których prawie żadnej nie wykorzystasz. Prace zakończone!

Mam dużo żalu do tego, co stało się ze Sword i Shield, ale o to chyba najwięcej. Czuję się oszukany, bo **wbrew temu, co sugerowano przed premierą, nikt tu nawet nie próbował powtórzyć sukcesu Breath of the Wild**. Ba, nie widzę tu nawet pomysłów z powodzeniem realizowanych niemal dwie dekady temu w grach, które wymieniłem wcześniej. Irytuje mnie to tym bardziej (i wie o tym każdy, do kogo przez ostatnie trzy miesiące wykrzykiwałem swoje żale, za co przepraszam rodzinę i znajomych), że po raz kolejny zmarnowano ogromny potencjał.

Galar mógłby być świetnym regionem. Projekty niektórych miast są naprawdę niezłe, a kierunek artystyczny (pomimo wszystkich graficznych ułomności) nadaje prawie każdemu z nich jakiś klimat. Tylko co z tego, skoro nie ma w nich co robić? Mają mniej głębi niż miasta z pierwszej generacji. I to nie jest jakaś absurdalna hiperbola. Patrzcie, tak było w Pokémon Red w 1996 roku: w Pewter City jest muzeum, do którego zresztą można zakraść się tylnym wejściem, aby zdobyć Aerodactyla. W Viridian twórcy postawili zamknięty, tajemniczy gym oraz drogę do Elite Four – już lata temu wiedząc, że wskazanie palcem na odległy cel na samym początku podróży to po prostu mądra decyzja w grze, w której tak istotny jest element przygody. W Cerulean jest Bill (i cała ta chora akcja z eksperymentem), dom zdezelowany przez Team Rocket, no i Cerulean Cave. Vermilion – S.S. Anne. Celadon – kasyno (z tajną kwaterą Team Rocket), galeria handlowa, budynek z siedzibą Game Freak. Saffron – dodatkowy minigym, dom Copycat, budynek Silph opanowany przez Team Rocket. Lavender – cholerny cmentarz Pokémonów, który przy okazji jest nawiedzoną wieżą. Fuchsia – safari. Cinnabar – opuszczone, zarośnięte laboratorium ze śladami eksperymentów i narodzin Mewtwo.

Każde z tych miast pamiętam nie tylko dlatego, że grałem w te gry wiele razy i wcale nie tylko dlatego, że umysł dziecka jest bardziej chłonny. Wszystkie – nawet te najmniej istotne – mają swoją historię, jakąś tajemnicę albo legendę, jakiś charakterystyczny punkt. Tego typu rzeczy po prostu nie da się wypisać w przypadku Sword i Shield. Chyba że coś w stylu „całe miasto polega na tym, że jedziesz w prawo i co chwilę wyskakują trenerzy, a na końcu masz gym, którego charakterystyczną cechą jest to, że nic się w nim nie dzieje". Bo – spoilery – **oni dosłownie zrobili atrakcję z braku atrakcji**, tj. jeden z gymów jest wyjątkowy przez to, że nie ma w nim całego tego spektaklu, dynamaksowania ani dodatkowego zadania.

## Ding-dong! Time's up!

Dziwne? Ani trochę, jeżeli ktoś ma już za sobą całą grę. **Cała druga połowa Sword i Shield wydaje się pospieszona** – pęka w kilka godzin, zupełnie jakby w którymś momencie w trakcie prac nad grą ktoś wszedł do pokoju, w którym siedzi cały Game Freak, i wskazał palcem na czerwone kółko na kalendarzu.

Oczywiście „cięcia w Sword i Shield" kojarzą się przede wszystkim z „dexitem", czyli najgłośniejszą gównoburzą związaną z tymi grami. W skrócie: po raz pierwszy do kolejnej generacji nie trafiła ponad połowa istniejących stworów. Dotąd mieliśmy możliwość przenoszenia ich pomiędzy grami starymi i nowymi. Mnie to szczególnie nie zmartwiło (mimo że pominięto przy okazji również mojego ukochanego Scizora). Początkowo nawet zbywałem ten wszechobecny płacz, bo przecież w nowych Pokémonach i tak chodzi o... cóż, nowe Pokémony. Zwłaszcza kiedy tak wiele nowych projektów trzyma wysoki poziom. Poza tym rozumiem argument, że przy

**Gra, o której śnimy od przeszło dwóch dekad, pewnie nigdy nie powstanie.**

Ja, kiedy okazuje się, że kolejne Pokémony to kolejne Pokémony.

tak szybko rosnącej liczbie potworów (w tej chwili niecałe 900) musiał nadejść moment, w którym ta liczba stałaby się zbyt duża do ogarnięcia. Bo modele, bo animacje, bo balans.

Tylko że takiej wszechobecnej biedy jest w tych grach mnóstwo na każdym kroku, nie tylko w przypadku samych Pokémonów. A – jak już wspomniałem na samiutkim początku tych gorzkich żali – **dla The Pokémon Company pieniądze nie powinny być problemem**, nawet jeżeli weźmiemy pod uwagę to, że większość z nich pochodzi ze sprzedaży zabawek i innych gadżetów. W pierwszy weekend rozeszło się 6 milionów egzemplarzy Sword i Shield. To naprawdę nadal za mało, żeby zainwestować w armię grafików czy scenarzystów? Dlaczego ta gra w zasadzie nie ma fabuły? Dlaczego Hop (najważniejszy rywal!) ma te same animacje, co Hau, postać stworzona na potrzeby Sun i Moon trzy lata wcześniej? Dlaczego wszystkie mieszkania wyglądają tak samo? Dlaczego są niemal jedynymi pomieszczeniami niezwiązanymi z główną linią fabularną, do których da się wejść?

## Doubleslap

Odpowiedź tak naprawdę znajduje się na wstępie tego tekstu. Skoro pomimo ceny o połowę wyższej niż przy wszystkich poprzednich odsłonach, pokedeksowej afery i powszechnych żali w internecie (nie tylko o rzeczy, o których tutaj piszę), gry cieszą się Metascore'em na poziomie 80(!), a w jeden weekend schodzi 6 milionów egzemplarzy, to znaczy, że **jakość samej produkcji nie ma żadnego znaczenia**. Tzn. jest wystarczająco dobrze. Każdy z tych plaskaczy jest podwójnie bolesny, kiedy przypomnimy sobie, ile pierdołowatych minibzdurek trafiło do gry. Brakuje w niej absolutnie podstawowych rzeczy, ale za to macie: rozbijanie obozu, wysyłanie Pokémonów na misje, raidy sprowadzające się do grindu i jeszcze kilka innych rzeczy, które i tak zostaną wyrzucone do kosza przy kolejnej generacji. Poszliśmy do kina, w gratisie dostaliśmy popcorn i colę, masaż stóp i zniżkę do Rossmanna... ale film był do dupy.

Przy tym wypada wspomnieć to, co w internetowym „dyskursie" dotyczącym nowych Pokémonów jest wybitnie frustrujące i bezproduktywne: zaskakująco powszechne niezrozumienie zasad, którymi rządzi się ten świat. Uwaga, łamiąca wiadomość: za te wszystkie problemy prawdopodobnie nie są odpowiedzialni wykonawcy (Game Freak), tylko decydenci (The Pokémon Company lub Nintendo). **Wydawana co rok, pozbawiona ambicji niskobudżetówka, która sprzedaje się w milionach, to mokry sen biznesmenów, nie artystów**. Nie trzeba tu żadnych przecieków, żadnej „wewnętrznej wiedzy", żeby zdać sobie z tego sprawę. Internet woli jednak taplać się w hashtagu #GameFreakLied. To, co wyobrażają sobie jako wielką, międzynarodową manifę, co najwyżej wpędzi w depresję jakiegoś biednego programistę z Japonii, który po prostu chciał pracować przy Pokémonach. A może by tak raz dla odmiany po prostu nie kupić tej cholernej gry?

## Grunt to podstawa

Nie żebym sam był pod tym względem o wiele mądrzejszy, bo przecież i ja kupuję. No, i z przyzwoitości **muszę dodać, że pomimo tego całego żalu bawiłem się nieźle, grając w Shield**. Ale nie ma co się czarować: ta rozrywka wciąż jest dobra głównie dlatego, że koncept, od którego wychodzą te gry, po tylu latach nadal jest świeży, nadal działa. Niezależnie od tego, jak bardzo sabotować go będą ludzie w garniturach, „tiruriru" sygnalizujące ewolucję nadal będzie satysfakcjonujące. Podobnie jak poznawanie nowych potworów i dzielenie się tym doświadczeniem ze znajomymi („potrenuj Toxela, bo zmienia się w skurczybyka rodem z Kosmicznego meczu!"; „Farfetch'da trzeba ewoluować sposobem, zaraz ci wszystko wyjaśnię").

Poza tym uwielbiamy kolekcjonować rzeczy, tak już jesteśmy zbudowani. Ogromna szkoda, że **seria, która na kilka sposobów zrewolucjonizowała gry ponad 20 lat temu, nigdy później nawet nie próbowała podnieść poprzeczki**. I żeby nie było: to nie jest jęczenie hardkorowego gracza, który chce, żeby jego Pokémony były hardkorowe. Akurat ludzie bawiący się w metę, kompetitiwa i tego typu rzeczy, mają co tam robić. Podobnie jak pewnie nie zawiodą się ci, którzy grają pierwszy raz. Najgorzej mają więc tacy jak ja – ludzie, którzy po prostu od dwudziestu lat lubią Pokémony.

Podobne pretensje (nieporównywalnie mniej zasłużenie, ale jednak) przez lata ciskano w kierunku zespołu Nintendo odpowiedzialnego za kolejne odsłony The Legend of Zelda. To też była seria, która sprzedawała się doskonale pomimo względnej wtórności, i wielu zdążyło już stracić nadzieję, że ktokolwiek odważy się naruszyć jej podstawowe założenia. W 2017 roku ukazało się odważne, przełomowe Breath of the Wild – i okazało się sukcesem nie tylko artystycznym, bijąc własne rekordy sprzedaży. Takiej rewolucji życzę nam wszystkim... ale nie wstrzymuję oddechu. |CDA|

*(*) To nie żart: polecam wyguglać „list of highest-grossing media franchises".*



Właściciele marki Pokémon, kiedy okazuje się, że nadal nie trzeba się wysilać.

# Chłopaki lubią

## (czyli krótka historia dubeltówki)

Dwa razy nie będzie powtarzać: **DaeL**

**Jest zmorą piekielnych hord, ostatnią deską ratunku barmanów z Dzikiego Zachodu i bronią niezbędną do przetrwania na postapokaliptycznych pustyniach. Przede wszystkim zaś jest znakiem rozpoznawczym najlepszych FPS-ów.**

**Dubeltówka,** dwururka, coach gun, super shotgun – ma wiele nazw i burzliwą historię. Ale mimo 250 lat na karku wyposażona w dwie lufy, łamana strzelba, nadal ma przed sobą przyszłość. Nie tylko w grach wideo. Aby zrozumieć ten fenomen, a także powody dla który tak przyjemnie strzela się z dubeltówek w grach, należy poznać jej historię.

### Z (czarnego) prochu powstałeś

Niektórzy uważają, że pradziadkiem współczesnych strzelb są garłacze – wielkie, ładowane siekańcami (kawałkami stali lub ołowiu) pistolety będące na wyposażeniu jazdy pomiędzy XVI a XVIII wiekiem. Technicznie rzecz biorąc za protostrzelbę można byłoby uznać każdy typ broni długiej, której lufa pozbawiona jest gwintowania. Nawet słynny muszkiet Brown Bess, który przez ponad 100 lat budował potęgę imperium brytyjskiego mógł pełnić rolę przypisywaną współcześnie strzelbom.

> Śrut nocnej ciszy
> huk się rozchodzi...

Jego lufa o kalibrze 19 mm pozwalała na używanie ładowania „buck and ball", to znaczy składającego się z głównego ołowianego pocisku oraz sześciu kawałków śrutu.

Właściwe strzelby pojawiły się jednak dopiero w połowie XVIII wieku, gdy gładkolufowe muszkiety zostały wyparte przez karabiny o gwintowanych lufach. Ceną większego zasięgu i celności takiej broni, było ograniczenie możliwości wystrzelenia kilku pocisków naraz. A tymczasem śrut oraz siekańce sprawdzały się idealnie na polowaniach, szczególnie gdy celem było ptactwo. Powstało więc zapotrzebowanie na broń gładkolufową. Jako że zapotrzebowanie generowały głównie europejskie wyższe sfery, do produkcji broni tego rodzaju rzucili się najlepsi rusznikarze. Pierwsze strzelby były po prostu bardziej eleganckimi, krótszymi i posiadającymi większy kaliber odpowiednikami starszych muszkietów. Ale lada dzień miał się dokonać przełom.

Nie jest znana dokładna data skonstruowania pierwszej dubeltówki.

# dwururki

Wiadomo tylko, że miało to miejsce w drugiej połowie XVIII wieku i że jej twórcą był słynny angielski rusznikarz – Joseph Manton. Wynalazek – bogato zdobiona, ładowana odprzodowo dwulufowa strzelba – robił furorę wśród europejskiej arystokracji. Ale swą prawdziwą ojczyznę miał znaleźć za oceanem. **To właśnie w Ameryce, na początku XIX wieku powstały pierwsze ładowane od tyłu, łamane dubeltówki.** I to właśnie tam zostały ciepło przyjęte przez... pracowników poczty.

## Marzenie listonosza

W połowie XIX wieku każdy amerykański dyliżans pocztowy miał już na wyposażeniu krótką wersją dubeltówki, określaną (od nazwy powozu) mianem coach gun. Do odstraszania napastników była to broń doskonała – prosta, niezawodna, umożliwiająca oddanie dwóch strzałów, no i nie wymagająca dokładnego celowania, które w warunkach ucieczki przed bandytami i tak było niemożliwe. Dubeltówkę zawsze na podorędziu miał zmiennik woźnicy, siedzący tuż obok niego. Powstał z tego powodu używany po dziś dzień w Stanach Zjednoczonych idiom – chcąc zająć miejsce obok kierowcy oznajmiamy nasz zamiar słowami „I'm riding shotgun".

Modę na noszenie dubeltówek przejęły kolejne grupy zawodowe – od kowbojów po bankowych kasjerów. Nie zmieniło tego nawet wprowadzenie wygodnych sposobów przeładowania jednolufowej strzelby. **W 1854 roku Alexander Bain opatentował pierwszy mechanizm pump-action**, a w roku 1885 John Browning opracował mechanizm lewarkowy. Zwykłe shotguny przenosiły nawet cztery razy więcej amunicji od dubeltówek. A jednak klasyczna dwururka nie zniknęła.

Dubeltówka przestała być po prostu bronią palną, a stała się symbolem. Jej prosta konstrukcja gwarantowała niezawodność. Brak magazynka ograniczał jej użyteczność w napaściach i rozbojach, sprawiał natomiast, że postrzegano ją jako narzędzie pracy. Element silnie związany z etosem pioniera, myśliwego czy wreszcie człowieka pragnącego strzec swego domostwa. Nawet europejskie ustawodawstwo końca XIX i początku XX wieku ograniczające dostęp do broni palnej, czyniło wyjątki dla dubeltówek. Dwulufowa strzelba zawisła na wielu ścianach, a jej charakterystyczny, praktycznie niezmienny od 250 lat wygląd, stał się błyskawicznie rozpoznawalną ikoną.

## Gra rytmiczna

Wiedziało o tym czterech facetów z id Software odpowiedzialnych za fenomen z roku 1993, jakim był Doom. W pierwszej grze dali graczom do ręki całkiem zgrabną strzelbę typu pump-action. Jak to przebić w sequelu? Oczywiście prezentując nam dubeltówkę. W tym wypadku wzorowaną na prawdziwej strzelbie – wyprodukowanym w Brazylii Stoegerze.

Częściowo za sukces tej dwururki, za to, że jest niezwykle ciepło wspominana przez większość weteranów Dooma, odpowiada po prostu siła tej broni. Super shotgun – jak nazywała się w grze dubeltówka – zużywał na jeden strzał dwa naboje od zwykłej strzelby. Ale obrażenia zadawał potrójne. Na bliskim dystansie był równie morderczy jak rakietnica. Tyle że nie tylko siła ognia uczyniła dubeltówkę tak niezwykłą bronią. Najważniejsze były uczucia, jakie towarzyszyły jej używaniu. Odgłos wystrzału był głośniejszy, ale znacznie niższy od tego, jaki wydawał zwykły shotgun. Po każdym pociągnięciu spustu następowała animacja przeładowania złamanej na pół strzelby. **Liczyła tylko pięć klatek, lecz były to klatki doskonałe.** Animacja zwalniała częstotliwość strzelania, ale nadawała zabawie dubeltówką zadziwiający rytm. Strzał – huk – jęk demona – trzask przeładowania. Wszystko to układało się w niemal melodyjną całość, a każdy, kto spędził przy drugim Doomie kilka godzin jest w stanie z zamkniętymi oczami odtworzyć tę sekwencję doskonale oddając jej tempo. Bo używając super shotguna, bawiliśmy się nie tylko w mordowanie demonów. Graliśmy też w grę rytmiczną.

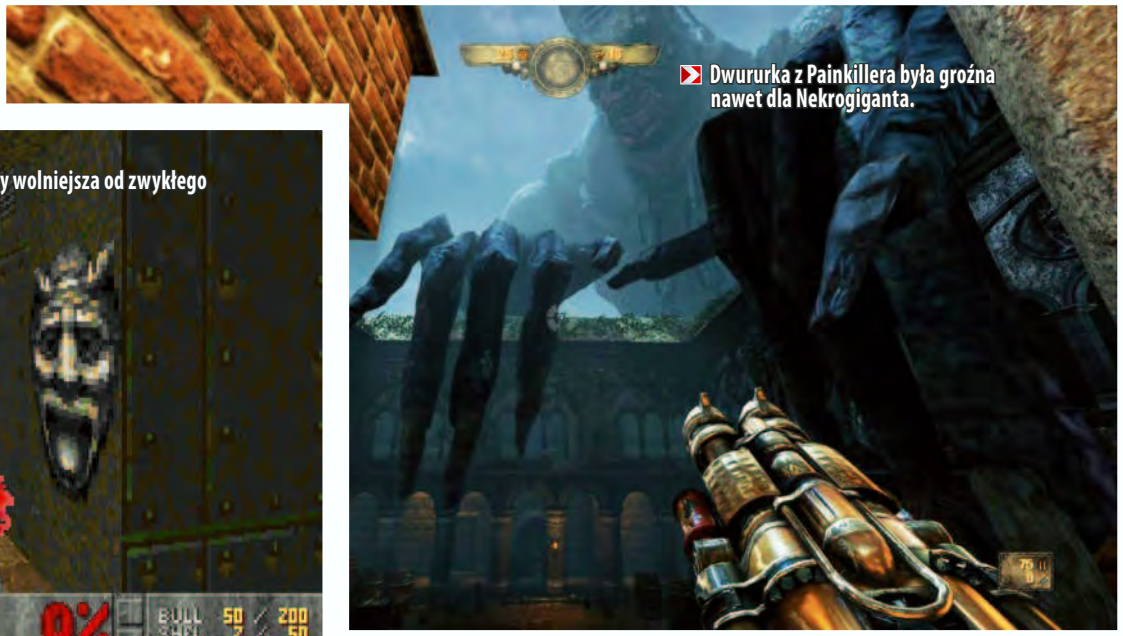
Naśladowców Dooma było bardzo wielu. Ale sekret tej broni zdołali odkryć nieliczni. Sukcesem na »

## Jeszcze więcej rurek

**Boneduster, którym z wprawą posługiwał się Grayson Hunt w Bulletstormie studia People Can Fly miał aż cztery śmiercionośne lufy. Standardową dubeltówkę z Metro: Last Light też można było do takiego stanu zupgrade'ować. Czy projektantów gier poniosła w tym wypadku fantazja? Poniekąd. Ale nie znaczy to, że w rzeczywistości nikt nie eksperymentował ze strzelbami wyposażonymi w więcej niż dwie lufy.**

**Włosi z Chiappa Firearms, firmy specjalizującej się w produkcji broni sportowej oraz myśliwskiej, mają w swej ofercie całą linię „trójniaków" – łamanych strzelb z trzema lufami. Jeśli ta konstrukcja jest dla was zbyt konserwatywna, zawsze możecie sięgnąć po amerykańskie prototypy. Winchester Liberator z 1962 roku był potężną strzelbą czterolufową. Ale nawet on musiał ustąpić pola eksperymentalnemu Coltowi Defenderowi Mark I z 1967 roku. Ta strzelba-behemot posiadała aż osiem luf. Wszystko po to, aby zachować wysoką pojemność amunicji, ale ograniczyć konieczność przeładowywania strzelby za pomocą pompki – element ten mógł zawodzić podczas walki w bardzo ciężkich warunkach (szczególnie w lasach Azji południowo-wschodniej). Co ciekawe strzelba była – ja na swoje rozmiary – stosunkowo lekka. Ważyła niewiele ponad 4 kg, podczas gdy ciężar popularnych „pompek" oscylował wówczas wokół 3 kg. Mimo tego amerykańskie wojsko nie zdecydowało się na zakup tej broni. Ludzkość nie była gotowa na ośmiolufową strzelbę.**

Dubeltówka z Dooma 2. Prawie dwa razy wolniejsza od zwykłego shotguna... ale trzy razy silniejsza.


Dwururka z Painkillera była groźna nawet dla Nekrogiganta.

# Dubeltówka to jedyna ręczna broń wyniesiona w kosmos.

pewno mogli poszczycić się developerzy z Monolith Software odpowiedzialni za kultowy (i diabelnie trudny) Blood z 1997 roku. Działająca na enginie Build gra oddawała w ręce antybohatera – przeklętego Caleba – fantastyczną skróconą dubeltówkę (obrzyna). **Podobnie jak w Doomie, efektywne korzystanie z broni wymagało wyczucia jej rytmu**, podkreślanego przez płynną animację i świetne efekty dźwiękowe. Obrzyn Caleba idealnie pasował też do świata gry, nieco anachronicznego, ale budzącego skojarzenia z pierwszą połową XX wieku. No i do postaci samego mało przyjemnego protagonisty – byłego rewolwerowca.

Wyczucia rytmu wymagały również fenomenalne dubeltówki w serii Call of Juarez (pozwalającej nam postrzelać na Dzikim Zachodzie), w Painkillerze czy w końcu w kolejnych częściach Serious Sam. Ta ostatnia seria gier, zalewająca gracza hordami samobójczych wrogów, uczyniła z dwururki broń ryzykowną. Potężną, ale ze względu na wolne tempo oddawania strzałów, dającą boleśnie odczuć każdy chybiony pocisk.

Co ciekawe, po Doomie 2 samo id przez dłuższy czas nie mogło uchwycić magii dwulufowej strzelby. Owszem, powracający w kolejnych częściach Quake'a super shotgun był bronią niezłą, ale brakowało mu tego doomowego kopa. Poczuliśmy go dopiero 22 lata później, gdy id wróciło do korzeni Dooma, **Super shotgun znów stał się bronią o wyjątkowym statusie – jedyną na której nie można zamontować modyfikacji. Bo i jak ulepszyć doskonałość?** Prawdę powiedziawszy ktoś chyba jednak na pomysł takiego ulepszenia wpadł, bo mający już niebawem ujrzeć światło dzienne Doom Eternal doda dubeltówce łańcuch z hakiem zwiększający mobilność gracza. A jeśli materiały promocyjne nie kłamią, to tak ulepszony shotgun otrzyma od samych demonów urocze przezwisko – Przekleństwo Lucyfera. Adekwatna nazwa dla morderczej broni.

## Trzy razy pudło

Tonąc w zachwytach nad tym, jak wspaniałą bronią jest FPS-owa dubeltówka, warto jednak pamiętać o tym, że gry nie zawsze oddają strzelbie sprawiedliwość. I bardzo rzadko prezentują ją w sposób realistyczny. Pierwszą zgryzotą dla każdego kto interesuje się strzelectwem albo historią broni palnej będzie kwestia amunicji. **Gry wideo z zadziwiającą regularnością lekceważą na przykład fakt, że strzelby korzystają z różnych typów amunicji** – do najpopularniejszych należą śrut drobny (birdshot), śrut gruby (buckshot) oraz pociski monolityczne (breneka). Właściwości każdego z tych typów amunicji są różne, odmienna jest siła rażenia, rozrzut oraz – najzwyczajniej w świecie – przeznaczenie. Spośród produkcji AAA wyłącznie seria Battlefield dokonała tego rozróżnienia. A i to nie we wszystkich swych odsłonach. Co gorsza większość gier łączy różne typy amunicji w jedno. Stąd na przykład w Doomie strzelby mają jednocześnie spory rozrzut (charakterystyczny dla śrutu) oraz w dewastujący sposób przebijają demony na wylot (jest to w zasadzie cecha pocisków karabinowych pełnopłaszczowych, ale w ostateczności można przyjąć, że podobne cuda mogłaby uczynić breneka).

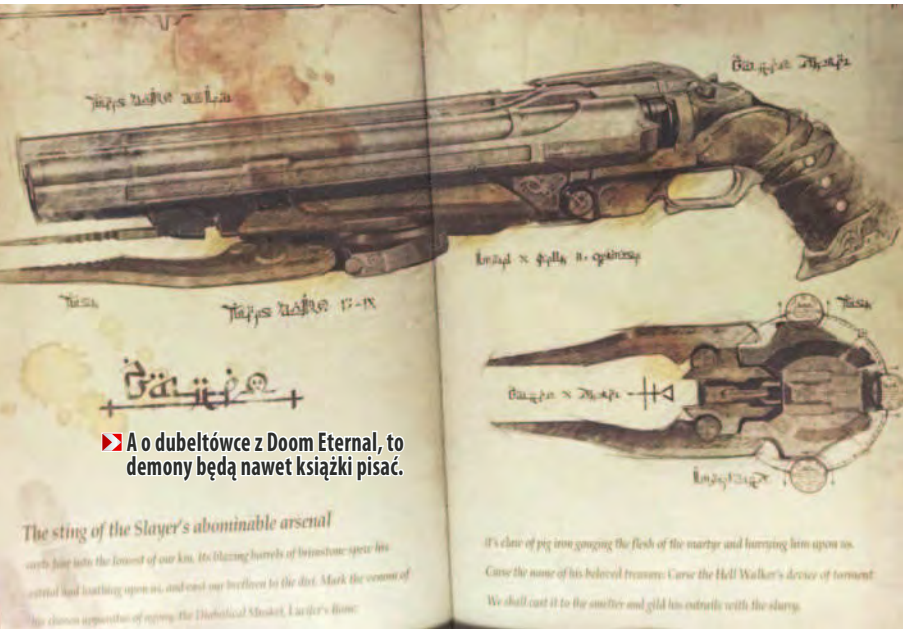
Jeszcze większym grzechem twórców gier jest **niedoszacowanie zasięgu strzelb oraz przeszacowanie rozrzutu** (nawet w przypadku najdrobniejszego śrutu). Efektywny zasięg shotgunów jest o wiele mniejszy niż w przypadku nawet najnędzniejszego karabinu, wynosi jednak co najmniej 20 metrów. A bywa, że broń jest śmiertelnie groźna nawet na dystansie 40 metrów. Jest więc porównywalny z zasięgiem pistoletu na amunicję parabellum. Tymczasem na podstawie gier można odnieść wrażenie, że po pokonaniu pięciu metrów śrut nie byłby w stanie wbić się w owocową galaretkę, a rozstrzał poszczególnych jego fragmentów zająłby powierzchnię boiska do koszykówki. W formie skrajnej możemy to zjawisko zaobserwować w grach z serii Bioshock, w których strzelby zdają egzamin dopiero, gdy wróg jest na wyciągnięcie ręki. Na szczęście istnieje też kilka chlubnych wyjątków. Pierwszym są symulatory, takie jak ARMA. Drugim – gry oparte na enginie Build (takie jak wspomniany wcześniej Blood). W tym drugim wypadku – o ile rację ma społeczność moderska – realistyczne odwzorowanie rozrzutu strzelb to rezultat nie tyle celowego zabiegu, ile błędów w silniku, który nie będąc w pełni trójwymiarowym nieprawidłowo przeliczał rozrzut śrutu w pionie. Dobre i to.

Mamy wreszcie problem trzeci. Dla każdego, kto zakochał się w odgłosie wystrzału z dwóch luf w Doomie, Blood czy Painkillerze, smutną będzie informacja, że **prawdziwe dubeltówki nie strzelają jednocześnie z dwóch luf**. W końcu ideą stojącą za konstrukcją tej broni jest możliwość oddania dwóch odrębnych strzałów. Nawet nieliczne konstrukcje, które strzelają z dwóch luf po jednorazowym pociągnięciu za spust, tak naprawdę nie robią tego jednocześnie, ale jedna po drugiej.

## A na wojnie...

Pozostaje też kwestia wykorzystania dubeltówek przez żołnierzy. W takim kontekście mogliśmy zobaczyć je m.in. w serii Call of Duty (World at War, Modern Warfare, Modern Warfare 2) czy Sniper: Ghost Warrior. Jest to obraz nieprawdziwy. Owszem, strzelb używa się na wojnie, nawet współcześnie, przede wszystkim w kontekście walki w terenie zurbanizowanym. Wchodząc do niewielkich pomieszczeń,

Nie ma to jak dbałość o szczegóły – podczas przeładowania z obrzyna Caleba wyskakują puste łuski.




A o dubeltówce z Doom Eternal, to demony będą nawet książki pisać.

## Czy wiesz, że...

**Cena współczesnej dubeltówki dobrej jakości z renomowanej firmy zbliżona jest do ceny niezłego samochodu. I tak, dla przykładu, za Blaser F3 Competition Baronesse należy wybulić... ponad 61 tysięcy zł. A wcale nie jest to najdroższy model.**

żołnierze potrzebują broni, która szybko powali groźnego przeciwnika. Jednocześnie nie mogą ryzykować rykoszetów czy przestrzelenia ścian i ranienia postronnych. W takim wypadku powinni używać w karabinach amunicji grzybkującej, ale stosowanie tych pocisków przez wojsko jest zabronione na mocy konwencji haskich z 1899 i 1907 roku. Dlatego właśnie **siły zbrojne posługują się bronią gładkolufową z pociskami typu breneka lub buckshot**. Jednak nawet ta użyteczność shotgunów nie oznacza, że żołnierze sięgają po dubeltówki. Konieczność przeładowania broni po dwóch wystrzałach to czynnik dyskwalifikujący. Wojsko używa więc strzelb typu pump-action oraz samopowtarzalnych, takich jak mordercza rosyjska Saiga 12 znana z serii Battlefield. Z dubeltówkami eksperymentowano w czasie II wojny światowej, a także konfliktów w Korei oraz Wietnamie, ale skala użycia tej broni jednakowoż była bardzo niewielka.

Co ciekawe, jedynym konfliktem zbrojnym w historii, w którym dubeltówki rzeczywiście znajdowały się w powszechnym użyciu na polu bitwy było... powstanie styczniowe. Z bardzo prostego powodu. Próby przemycenia większej ilości brytyjskich karabinów Enfield M1853 oraz broni belgijskiej zostały powstrzymane przez władze pruskie i rosyjskie. Udało się za to sprowadzić do kraju dużą ilość broni myśliwskiej z Austrii. Stąd właśnie we wspomnieniach i pamiętnikach powstańców tak istotną rolę zajmowała dubeltówka. W ramach przystosowania dwururek do warunków pola walki powstańcy opracowali nawet własny system montowania na strzelbach bagnetów siecznych. Niestety, akurat powstania styczniowego nikt jeszcze w FPS-ach nam nie pokazał.

## Dubeltówka w kosmosie

Świadomość tego, że dwururki nie stanowią na polu bitwy istotnej siły i raczej nie znajdą się rychło na wyposażeniu armii może prowadzić do smutnej konkluzji, iż scenariusz, w którym kosmiczny marine walczy dubeltówką z różnymi demonami, jest mało realistyczny. Zabrzmi to cokolwiek dziwnie, ale... byłaby to konkluzja nader przedwczesna. Bo tak się składa, że **dubeltówka to broń, z którą dokonano podboju kosmosu.**

Strzelbą, o której mowa była tak naprawdę dubeltowy „dryling" TP-82. W oficjalnych dokumentach nazywano broń pistoletem, w rzeczywistości był to rodzaj obrzyna powstałego z połączenia dubeltowej strzelby z karabinem kalibru 5,45 mm (broń miała zatem trzy lufy). Między 1982 a 2006 rokiem TP-82 była na wyposażeniu wszystkich radzieckich (a potem rosyjskich) misji kosmicznych startujących w ramach programu Sojuz. Strzelby nie służyły, niestety, walce z obcymi ani piekielnymi hordami, ale miały zapewnić kosmonautom bezpieczeństwo już po lądowaniu.

Związek Radziecki zdecydował się wyposażyć w nie kosmonautów na wniosek Aleksieja Leonowa, którego podczas powrotu na Ziemię spotkała niemiła przygoda. Jego kapsuła wylądowała 1000 km od miejsca przeznaczenia – w środku tajgi na zachód od Uralu. Ze względu na ukształtowanie terenu oraz gęste poszycie leśne, błyskawiczna akcja ratunkowa była niemożliwa. Leonow oraz towarzyszący mu drugi kosmonauta – Biełajew – musieli spędzić w lesie dwa dni, otoczeni przez wilki i niedźwiedzie. Aby zapewnić kosmonautom bezpieczeństwo w przypadku powtórki z takiej sytuacji, zdecydowano się skonstruować wspomniany dryling. Rosjanie rozważali na początku użycie strzelby powtarzalnej, ładowanej 8 nabojami – a zatem tzw. pompki. Ostatecznie przeważył pogląd, że dubeltówka uzupełniona trzecią lufą z karabinka AK-74, jako broń prostsza, gwarantuje niezawodność nawet po przebytej podróży kosmicznej. Z kolei dzięki łamanej konstrukcji, dwururka umożliwiała wygodne ładowanie flar.

Niewykluczone, że to nie koniec kariery śrutu w przestrzeni kosmicznej. Rozwój orbitalnej infrastruktury naukowej, a pewnie niebawem również militarnej oraz planowane coraz częstsze utrzymywanie na orbicie wieloosobowych załóg, może stworzyć potrzebę przeniesienia w przestrzeń kosmiczną broni palnej. Dubeltówka z pociskami śrutowymi byłaby tu rozwiązaniem oczywistym, gwarantującym funkcjonalność mechanizmów nawet w warunkach nieważkości, no i odsuwającym ryzyko uszkodzenia stacji kosmicznej. A chmura śrutu doskonale sprawdzałaby się w razie konieczności... przebicia skafandra wroga.

No, a gdyby przy okazji jakieś demony, czy inna międzygwiezdna hołota zechciała zaatakować nasze instalacje, to dwururka znów znalazłaby się na pierwszej linii obrony ludzkości. Warto przećwiczyć ten scenariusz w grach wideo. |CDA|

# WALKMAN
## REWOLUCJONISTA

Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

**Latem 1979 roku firma Sony zaprezentowała Japończykom nowy, rewolucyjny odtwarzacz muzyczny. Magnetofon kasetowy, ale niewiele większy od samej kasety, zasilany dwoma „paluszkami" i wyposażony w lekkie słuchawki. Pozwalał zabierać swoją muzykę ze sobą. Nazywał się „Walkman".**

**A wziął** się właściwie z przypadku. Otóż jeden ze współzałożycieli Sony, Masaru Ibuka, był wielkim fanem muzyki operowej. I bardzo cierpiał, gdy podczas wielogodzinnych nieraz podróży samolotem był odcięty od ulubionych arii. Poprosił więc projektantów Sony o stworzenie specjalnie dla niego jednego egzemplarza miniaturowego odtwarzacza kasetowego, z którym mógłby bez problemu wejść na pokład samolotu. To nie było trudne zadanie, bo Sony produkowało wówczas m.in. kasetowe dyktafony dla dziennikarzy. Jeden z nich, popularnie zwany „Pressmanem" stał się bazą dla nowego produktu.

Jeden z dwóch prototypów trafił w ręce współwłaściciela Sony, Akio Mority, który momentalnie zrozumiał, że to może być marketingowy hit. – „Czy nie macie wrażenia, że stereofoniczny odtwarzacz kasetowy, na którym można słuchać muzyki chodząc, to genialny pomysł?" – stwierdził i bez większego namysłu skierował go do seryjnej produkcji. Nazwa urządzenia („walk" to po angielski „chodzić", „spacerować") podkreślała jego największy atut – mobilność.

Tak powstał kultowy model TPS-L2, wizualnie bardzo zresztą podobny do „Pressmana". Jego cenę ustalono na 124 dolary. I choć w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się zaledwie 3000 sztuk, co zapowiadało komercyjną klęskę, to wkrótce, dzięki dobrze pomyślanej akcji marketingowej (*), najpierw w Japonii, a potem na całym świecie zapanowała prawdziwa „walkmania".

### Rewolucja!

Już jego pierwszy model miał do dyspozycji ciekawe funkcje. Do każdego urządzenia można było podłączyć aż dwie pary słuchawek, by cieszyć się muzyką wraz z towarzyszem. Z kolei po wciśnięciu przycisku *hotline*, dzięki wbudowanemu mikrofonowi, dwie używające jednocześnie walkmana osoby mogły porozumiewać się, a ich słowa słyszalne były w słuchawkach wraz z odtwarzaną muzyką w tle.

*(*) W pierwszych dniach po premierze po ulicach Tokio spacerowali młodzi ludzie, proponując przechodniom założenie słuchawek i sprawdzenie jakości odtwarzanej muzyki.*

Kolejne modele wprowadzały nowe udogodnienia: zaczep umożliwiający przypięcie odtwarzacza do ubrania, autorewers, zewnętrzny głośnik, funkcje dyktafonu i radioodbiornika, cyfrowy zegar, budzik, wbudowany akumulator czy sterowanie urządzeniem za pomocą przycisków umieszczonych na kablu słuchawkowym. W jednym z modeli same słuchawki, kłopotliwe w przechowywaniu, dzięki użyciu giętkiego pałąka można było schować w specjalnej kieszonce wewnątrz obudowy odtwarzacza. Z czasem pojawiły się również bardziej śmiałe innowacje: przeznaczone dla sportowców walkmany wodo- i wstrząsoodporne, Solar Walkman czerpiący energię z ogniw słonecznych (cztery godziny ładowania wystarczały nawet na dwie godziny słuchania muzyki).

Inni producenci szybko podchwycili pomysł Sony i rynek zalały przenośne odtwarzacze kasetowe rozmaitych firm. Pamiętajmy jednak, że Sony opatentowało nazwę „Walkman" – zatem tylko urządzenia tej firmy mogły nosić to miano. Stąd konkurencja nazywała swoje maszynki np. CassetteBoy (Aiwa), Walky (Toshiba) itd. Ale potocznie wszystkie nazywano „walkmanami", bo nazwa konkretnego produktu szybko stała się synonimem tego rodzaju urządzeń (jak np. w Polsce „adidasy"). Muzyka – słuchana dotychczas w domowym zaciszu lub podczas spotkań towarzyskich, co miało odświętny charakter – stała się elementem codzienności. Teraz swoje ulubione nagrania można było teraz zabrać wszędzie – do szkoły i pracy, na trening czy w podróż. Dzięki pozwalającym na dyskretny odbiór słuchawkom muzyka stała się również sprawą zupełnie prywatną. Nikt nie mógł cię wyśmiać (albo i „oklepać") z powodu gustu muzycznego, skoro nie wiedział, czego słuchasz.

## Polkman

Ceny walkmanów stanowiły barierę nie do pokonania dla większości potencjalnych polskich użytkowników. Przesyłane przez mieszkających za granicą krewnych, przywożone z delegacji, kupowane od szemranych prywatnych importerów na giełdach elektronicznych czy za drogocenne dolary w sklepach sieci Pewex – walkmany pozostawały rzadkością i były obiektem pożądania (oraz symbolem statusu) ówczesnych nastolatków.

Potrzebom rynku próbował sprostać krajowy przemysł. W 1987 roku Zakłady Radiowe im. Marcina Kasprzaka w Warszawie, posługujące się szyldem Unitra, rozpoczęły produkcję odtwarzacza PS-101. Nazwany swojsko Kajtkiem wyraźnie odstawał jakością wykonania od ówczesnych modeli zachodnich (nie wspominając o topornych słuchawkach), ale też był znacząco tańszy. Na względnej finansowej dostępności lista zalet Kajtka się kończyła. Opcje odtwarzacza ograniczały się tylko do przycisków uruchomienia lub zatrzymania odtwarzania , suwaka głośności i przycisku odpowiadającego za przewijanie kasety do przodu. Chęć przewinięcia taśmy do tyłu równała się konieczności wyjęcia jej z odtwarzacza i zmiany strony. Co bardziej zapobiegliwi użytkownicy nosili ze sobą sześciokątny ołówek. Kręcenie nim w otworach kasety magnetofonowej pozwalało sprawnie ją przewinąć, a przy okazji oszczędzało to baterię. Nie było to bez znaczenia, gdyż znacznie większe i cięższe od swoich zachodnich konkurentów urządzenie potrzebowało do pracy aż czterech „paluszków". Te zresztą wystarczały zaledwie na kilka godzin słuchania muzyki. Do tego był awaryjny – regularnie wciągał taśmę. Zaradzić temu miało czyszczenie jej toru przesuwu – przy włączonym mechanizmie urządzenia użytkownik musiał dokładnie przetrzeć głowicę, rolkę dociskową i wałek wacikiem nasączonym spirytusem. Zakłady Kasprzaka próbowały sprzedawać Kajtka poza granicami Polski. Wersja eksportowa nazywała się Coney PS 102 Walker i miała efektowniejszą obudowę. W Polsce konkurencję robiły mu walkmany mniej lub bardziej legalne importowane z Chin – głównie marki Crown. Były tańsze, lżejsze i oferowały więcej funkcji. Produkcję Kajtka zakończono w 1989 roku.

## Efekt walkmana

Oczywiście z czasem rynkową pozycję Walkmana zaczęły podkopywać nowocześniejsze urządzenia. Jeszcze w latach 80. karierę zaczął robić jego młodszy brat – Discman (również produkt Sony), w którym funkcję nośnika pełniła płyta CD. Pod koniec następnej dekady w sklepach pojawiły się odtwarzacze MP3, a w 2001 roku iPod Apple'a. W tym samym czasie na rynek trafiły też pierwsze telefony komórkowe z możliwością odtwarzania muzyki. Tym niemniej Sony produkowało kasetowe Walkmany w rozmaitych odmianach aż do roku 2010, **a ogólna liczbajego „kaseciaków" sięgnęła ok. 350 mln. egz.** Pod tą nazwą występowały też inne urządzenia – w tym odtwarzacze MP3, a nawet telefony komórkowe z rozbudowanymi funkcjami muzycznymi.

Na przypadające 40. urodziny Walkmana firma przygotowała jego specjalną edycję: z wyświetlaczem, portem USB, interfejsem inspirowanym pierwowzorem i wygaszaczem ekranu, na którym po włączeniu muzyki prezentowany jest obraz… kasety magnetofonowej. Samej kasety już jednak jubileuszowy walkman, niestety, nie odtworzy. Odkładając naszego dzisiejszego bohatera do gabloty w naszym muzeum techniki, pamiętajmy, że **nie tylko zrewolucjonizował on sposób, w jaki ludzie słuchają muzyki, ale trafił również do świata nauki**. Socjolog Shuhei Hosokawa jeszcze w 1984 roku określił „efektem walkmana" sytuację, w której ludzie dzięki technologiom zwracają coraz mniejszą uwagę na otaczający ich świat, skupiając się na swojej prywatnej strefie. Jeden rzut oka na wpatrzonych w wyświetlacze smartfonów pasażerów komunikacji miejskiej pozwala stwierdzić, że „efekt walkmana" przetrwał dłużej niż sam Walkman. |CDA|

**Walkman początkowo sprzedawany był pod tą nazwą tylko w Japonii. W Wielkiej Brytanii nazywał się Stowaway, a w USA Soundabout.**

Jedna z wczesnych reklam walkmana.

## KASETA

**Oczywiście nie byłoby sukcesu Walkmana, gdyby nie wynalazek Philipsa zaprezentowany światu po raz pierwszy w 1963 roku: kaseta magnetofonowa. Pozwalały nagrywać muzykę z radia czy bezpośrednio na koncercie, a później odtworzyć ją z magnetofonu i przegrać koledze. Miłośnicy komputerów muszą pamiętać, że kaseta magnetofonowa była także nośnikiem danych – zawodnym i powolnym, ale tanim, więc przed upowszechnieniem się dyskietek najbardziej dostępnym. (Tę historię opowiedzieliśmy w CDA 08/2017).**

Dziwne, ale bez akceleratorów grafiki MDK wygląda lepiej...

Specyficzna paralotnia w pełnej krasie.

# MDK

...bo z akceleracją wszystko zdaje się takie jakieś rozmyte.

Wielokrotny płynny zoom w owym czasie robił niesamowite wrażenie.

Może Dostarczyć Konserwy: **DaeL**

**Był rok 1997. Pod strzechy trafiały karty ATI Rage i 3dfx Voodoo, a lada dzień premierę miała mieć Riva TNT Nvidii. Wszyscy wiedzieli już, że przyszłością gier 3D jest sprzętowa akceleracja. Wszyscy, tylko nie studio Shiny.**

**A te** postanowiło swą pierwszą eskapadę w świat trójwymiarowych strzelanek zaprojektować pod kątem renderowania software'owego. Tym samym powstała jedna z rzadkich gier, która autentycznie wyglądała lepiej w formie rozpikselowanej, niż gdy za rozmycie tekstur odpowiadały ówczesne akceleratory graficzne. Wobec ogromu dziwactw, jakimi uraczył nas MDK, sposób generowania grafiki był jednak drobiazgiem.

## Młodzieżowy Dom Kultury

Jak najkrócej opisać MDK? To gra z gatunku TPS, w której jako Kurt Hectic, dozorca zatrudniony przez niespełnionego (i szalonego) naukowca dr. Fluke'a Hawkinsa, ratujemy Ziemię przed najazdem kosmitów. A za kierunek artystyczny produkcji odpowiadają Salvador Dalí, Marcel Duchamp i Terry Gilliam. Może nie dosłownie, bo tak naprawdę rolę tę pełnili Nick Bruty i Bob Stevenson, ale duch surrealizmu zdecydowanie był w grze odczuwalny. Większość trzecioosobowych shooterów nie pozwala przecież przywołać wsparcia w postaci mającego sześć łap psa, który bombarduje wroga pociskami w kształcie własnych kłów. Zazwyczaj power-upy nie uciekają przed graczem na nogach, łkając o litość. I nie są konsumowane przy odgłosach chrupania. W większości gier drzwi otwiera się kluczami, nie eksplozjami atomowymi. A najsilniejszą bronią na ogół nie bywa dwudziestometrowy młotek.

## Muszę Doić Krowę

Ale twórcy MDK nie bali się eksperymentować. Co więcej, **wszystkie pokręcone pomysły, jakie przyszły do głowy developerom z Shiny, w zaskakujący sposób ze sobą współgrały** i uatrakcyjniały rozgrywkę. Surrealistyczny design poziomów i postaci, z ich ogromną kanciastością oraz ogromnymi przestrzeniami nieteksturowanej czerni, zmniejszał wymagania sprzętowe i czynił strzelaninę bardzo płynną i dynamiczną. Z kolei iście montypythonowskie pomysły developerów sprawiły, że ani przez moment gracz nie popadał w rutynę. Za każdym rogiem czaiła się jakaś nowość – czy to minigierka, czy kolejny żart wizualny.

No i po drugie – w MDK była akcja, jakiej nie sposób było znaleźć wśród innych TPS-ów. Dzięki nieograniczonej amunicji do zamontowanego na łapie naszego bohatera chainguna, ogień dało się prowadzić nieprzerwanie. Bohater zasuwał przy tym wyjątkowo szybko, strafe'ując pomiędzy dziesiątkami wrogów, a będąca na naszym wyposażeniu paralotnia nie tylko urozmaicała walki, ale nawet – ku mojemu zaskoczeniu – sprawiała, że skakanie po platformach nie było takie straszne. Do tego dochodziła cudownie płynna (zwłaszcza gdy zestawimy ją z grami z epoki) animacja oraz świetny soundtrack dorzucający swoją porcję humoru (np. poprzez parodię motywów z filmów o Bondzie).

Surrealistycznie dobra gra akcji o enigmatycznym tytule.

## Miłość Do Konfitur

Dlatego właśnie warto odpalić MDK nawet dziś i docenić tyleż pokręcony, co genialny design gry. Uśmiechnąć się na myśl o wszystkim, co MDK wniosło do strzelanin (na czele z **niesamowicie zrealizowanym zoomem karabinu snajperskiego** – to bodaj pierwsza gra, która pozwalała nam przybliżać obraz by wpakować oddalonemu wrogowi kulkę). A także pożałować, że nie brano z niej przykładu częściej. Bo w jednym MDK jest więcej oryginalności niż we wszystkich grach od EA wydanych w ostatniej dekadzie.

Przyznam, że jest jeszcze jeden powód, dla którego chciałbym Was zachęcić do uruchomienia MDK. Jest nim kwestia zakończenia. Otóż ukończywszy grę, zamiast standardowego outro oglądamy czarno-biały teledysk francuskiej wokalistki BZK, wykonującej cover innej francuskiej piosenki z lat 70., która traktowała o wojnie w Wietnamie. Na tym poziomie surrealizmu w zasadzie już odpadłem i nie byłem w stanie ogarnąć umysłem intencji twórców. Ale bardzo liczę na to, że ktoś mi jeszcze kiedyś rzecz wyjaśni. Pomożecie?

*PS Nikt do dziś nie wie, co znaczy tytułowe „MDK".* |CDA|

# DAŁBYM DYCHĘ

PREMIERA: 2009
GATUNEK: AKCJA
PLATFORMA: PS3, PS4

Najlepsza przygoda życia, twierdzi: **Eugeniusz Siekiera**

**Każdy z nas mógłby sporządzić listę najbardziej zaskakujących i zapadających w pamięć scen. Na mojej z pewnością znalazłby się widok przeżartego rdzą U-Boota „porzuconego" w gęstej, tropikalnej dżungli. Widok, który zaserwował mi Uncharted: Drake's Fortune.**

# Uncharted 2

**Bardzo** sobie cenię pierwszą część tej fenomenalnej sagi, bo otwarła mi oczy i pokazała, jak mógłby wyglądać Tomb Raider, gdyby ojcowie Lary przestali na moment kręcić się w kółko(*). Jednak dopiero wydany dwa lata później Uncharted 2: Among Thieves w pełni wykorzystał gatunkowy potencjał, stając się dla gier action-adventure tym, czym trylogia Indiany Jonesa dla kina przygodowego – niedoścignionym wzorem dla konkurencji, wciąż stawianym na piedestale mimo upływu lat.

## Po pierwsze bohater

Szalone perypetie, niewiarygodne przygody, świat odmalowany z rozmachem – oczywiście to wszystko w grze tego typu jest ważne, ale straciłoby na znaczeniu, gdyby w centrum całego bałaganu nie osadzono odpowiednio charyzmatycznej, a przy tym dobrze napisanej postaci. Nathan Drake jest wprawdzie do bólu kliszowy i przewidywalny, ale właśnie za to pokochały go miliony. Nie jest sztywniakiem, który podejmuje się zadań niemożliwych z marsową miną i kijem wetkniętym głęboko w tyłek. Tak, do ciebie piję, panno Croft. To typ cwaniaka szukającego wszędzie guza, nieco aroganckiego i zbyt pewnego siebie, ale w gruncie rzeczy przesympatycznego kolesia, którego po prostu nie sposób nie polubić. A do tego niemal zawsze dowcipnego, mimo niesprzyjających okoliczności.

## Po drugie przygoda

Obok bohatera najważniejsze są zdarzenia, w których przyjdzie mu uczestniczyć. Każdy duży Uncharted (Golden Abyss z PS Vity pomijam celowo) mógł pochwalić się wyważoną, sensownie zróżnicowaną i odpowiednio rozbudowaną kampanią fabularną, ale to właśnie wątek z „dwójki" wzbił się w moim przekonaniu na absolutne wyżyny. Teoretycznie sama historia zdaje się być rodzajem kompendium najbardziej ogranych chwytów fabularnych i generycznych badassów (na czele z Lazarewiczem w roli arcyłotra), ale Naughty Dog z niebywałą wprawą stworzyło z nich autorski kolaż kapitalnych przygód rozgrywanych w najodleglejszych zakątkach globu – od tureckiego muzeum, przez ogarnięte wojną domową nepalskie miasto, aż po mityczną Shambhalę.

## Po trzecie świat

Niezmiennie piękny, nieustannie fascynujący. To tytuł zaskakujący rozmachem i zróżnicowaniem tematycznym odwiedzanych miejscówek, ale zachwyca również w skali mikro, szokując przywiązaniem do detali notorycznie pomijanych przez innych twórców. Ostatecznie komu są potrzebne do szczęścia nasiąkające wodą nogawki, animacje zawsze dopasowane do aktualnej sytuacji albo śnieg osadzający się na zaroście bohatera? Z takich drobiazgów zbudowane jest całe Uncharted. **To wreszcie tytuł, który ponad dziesięć lat temu zdefiniował na nowo pojęcie filmowości w grach.**

Jeśli Uncharted 2 może zawodzić, to tylko rozebrane na czynniki pierwsze i analizowane przez lupę punkt po punkcie. Bo istotnie, wtedy walki z wykorzystaniem osłon będą mniej emocjonujące niż w Gears of War, zagadki okażą się prostsze niż wyzwania ze starych Tomb Raiderów, a mapy, choć pomysłowo zaprojektowane, będą tylko zbiorem liniowych ograniczonych przestrzeni, jak w większości podobnych akcyjniaków. Ja jednak postrzegam dzieło zdolnych Kalifornijczyków inaczej – jako zamkniętą całość, **niesamowitą przygodę,** która elektryzuje od pierwszych minut, mistrzowsko stopniuje napięcie, a ucho pieści **fenomenalną ścieżką dźwiękową**. Uncharted 2 to przygoda kompletna, diament oszlifowany z godnym podziwu pietyzmem, a w swoim gatunku gra po prostu wybitna. |CDA|

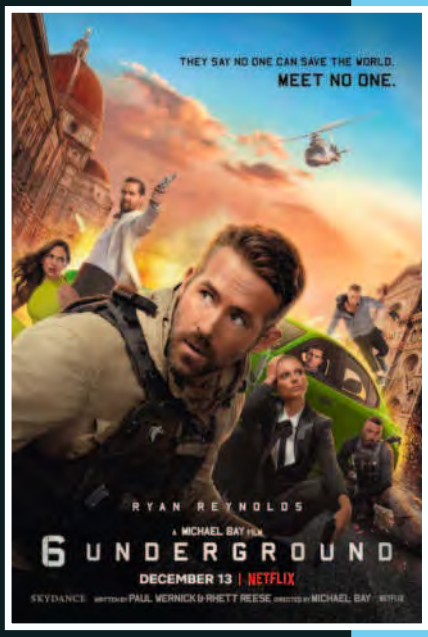
## Uncharted 2 to przygoda kompletna, a w swoim gatunku gra wybitna, a może i najlepsza...

*(*) Paradoksalnie, późniejszy reboot przygód Lary okazał się tak dobry między innymi dlatego, że Crystal Dynamics poszukało inspiracji w serii Naughty Dog.*

## „HISTORIA MAŁŻEŃSKA"

**On:** wzięty reżyser teatralny; Ona: jego muza, miłość i najlepsza aktorka. On: wrośnięty korzeniami w Nowy Jork, goniący za karierą na Broadwayu; Ona: lokomotywa jego sukcesu, Kalifornijka, marząca o Hollywood. Pomiędzy nimi: kilkuletni syn, zadra, cisza, ból i trudna miłość. Jak przystało na produkcję o tak lakonicznym tytule,„Historia małżeńska" stara się opowiedzieć, może nieco uromantycznić codzienność rodzin, którym z różnych przyczyn nie dane było pozostać ze sobą. Z tej perspektywy ogląda się to jak film o superbohaterach – oboje są białymi Amerykanami i ludźmi sukcesu; oboje, w ten czy inny sposób, są w stanie wysupłać grube pieniądze na prawników rozwodowych. Oboje jednak poruszają się w nowej, postrodzinnej rzeczywistości jak dzieci we mgle. I w tym tkwi chyba zresztą największy atut tego skromnego (można by je spokojnie wystawić na scenie) dzieła – w konstatacji, że jeśli nawet Adam Driver i Scarlett Johansson (oboje zresztą znakomici) sobie nie radzą, ale ostatecznie, mimo obopólnych animozji, i tak pomagają sobie nawzajem, to Rysiek z Działdowa wraz z Anią z rodziną w Sosnowcu też nie wcale nie są dla siebie straceni.„Sprawa Kramerów"godna naszych czasów – kto lubi dobry dramat i niczego sobie aktorstwo, ten się nie zawiedzie. ***[enki]***

## „6 UNDERGROUND"




**Michael Bay** na małym ekranie? Brzmi jak herezja, ale tak właśnie się stało – 150 milionów dolarów budżetu, szerokie plany nagrywane dronami, pościgi i eksplozje zdmuchiwane przez większe eksplozje, a wszystko udostępnione przez Netfliksa. Tylko dlaczego ten nowoczesny „action flick" wydaje się jakoś tak straszliwie starej daty?

Odpowiedź tkwi w scenariuszu, który naginając do bólu naiwność widza opowiada o ekipie ponumerowanych renegatów, którzy walczą ze złem na świecie przy pomocy umiejętności nabytych w poprzednim życiu oraz pieniędzy „numeru jeden". W owego miliardera (film sugeruje, że jego zdolności finansowe porównywalne są z Jeffem Bezosem czy innym Muskiem) wciela się jak zwykle charyzmatycznie śmieszkujący Ryan Reynolds, który zaciągnął do współpracy scenarzystów obu Deadpoolów. Ci niestety nie potrafili przekonująco wytłumaczyć, dlaczego ów Reynolds upatrzył sobie akurat za cel dyktatora Turgistanu(!); dlaczego ekipa liczy sześcioro, a nie sześćdziesięcioro ludzi czynu i dlaczego w ogóle nie wykorzystał swoich potężnych środków do zrobienia mniej lub bardziej krwawego przewrotu bez swojego udziału. No ale bez tego nie mielibyśmy naprawdę udanych, pięknie nakręconych scen akcji na ulicach, dachach i superluksusowym jachcie. Nie moglibyśmy również z uznaniem oglądać Mélanie Laurent w udanej roli najbardziej bezwzględnej zabójczyni w tym całym stadku, a także doświadczyć kreatywnego wykorzystania, hm, ogromnego magnesu...? Nieważne, to jest film Michaela Baya i tu są wybuchy, oczy się cieszą, a mózg robi drzemkę. Po sens i dialogi odsyłam do filmów Noah Baumbacha. ***[enki]***

## „NA NOŻE"

**Po** sporym rozczarowaniu, jakim dla wielu okazał się „Ostatni Jedi", Rian Johnson pokazuje w „Na noże", że wrócił do formy. Tym razem serwuje nam nader udany pastisz kryminału, który w zaskakująco udany sposób łączy ogień z wodą – zderza na ekranie Agathę Christie z serialem„Columbo". Choć rozwiązanie zagadki poznajemy niemal na początku filmu, nawet nie zorientujecie się, kiedy daliście scenarzystom wyprowadzić się w pole...

W nocy, tuż po swoich 85. urodzinach, w tajemniczych okolicznościach ginie Harlan Thrombey – autor bestselerowych powieści kryminalnych i przy okazji posiadacz konsumowanego przez kolejne pokolenia majątku. Dodajmy majątku, który po jego śmierci trzeba będzie jakoś rozdysponować... Choć policja szybko wskazuje na samobójstwo, tajemnicza osoba wzywa na miejsce zbrodni detektywa Blanca, odgrywanego przez Daniela „007" Craiga. Stylizowany niemal na drugiego Columbo inspektor już od pierwszych scen zaskakuje specyficznym, teksańskim akcentem, co podkreśla różnice klasowe pomiędzy nim, a arystokratycznym towarzystwem. „Na noże" to bowiem nie tylko kryminał, ale też świetny komentarz dotyczący podziałów społecznych. Do tego z kapitalną obsadą aktorską – poza Craigiem przez ekran przewijają się też m.in. Christopher Plummer, Jamie Lee Curtis czy Michael Shannon.

Wykonywany przez ofiarę zawód to niejedyny przykład wylewającej się z ekranu autoironii – ilość niemal dosłownych cytatów z klasyki to dowód wielkiej miłości autorów do gatunku. Bez wątpienia obejrzę ten film jeszcze kilka razy. ***[Otton]***

# JEREMY DRONFIELD „O CHŁOPCU, KTÓRY POSZEDŁ ZA TATĄ DO AUSCHWITZ”

Wydany w 2018 roku „Tatuażysta z Auschwitz” odniósł ogromny sukces, bo spojrzał na tragedię wojny i obozów koncentracyjnych bardziej z perspektywy jednostki, niż tylko brutalnych statystyk, które od lat znamy. Podobną drogę obiera Dronfield w „Chłopcu...” przedstawiając losy rodziny austriackiego żyda Gustava Kleinmanna, z zawodu szewca, który wraz z synem trafia do obozu w Buchenwaldzie. Reszta rodziny bohatera walczy tymczasem o możliwość wyjazdu z opanowanego przez nazistów, tonącego w nietolerancji Wiednia. Chociaż w kluczowym momencie chłopcu otwiera się realna szansa na wydostanie się z piekła, w wyjątkowym akcie solidarności międzyludzkiej decyduje się na zawarty w tytule książki czyn.

Dronfield nie wychyla się nawet na moment zza opowiadanej historii, w ten sposób oddając jej szacunek. Relacja między bohaterami i wola przeżycia mówią już same za siebie. Decydując się przy tym na nieco powieściowy styl, mniej jednak zaakcentowany niż w „Tatuażyście...”, znakomicie łączy przeżycia bohaterów z tłem politycznym wokół. Jeżeli nie traktujecie czytania tylko w kategorii rozrywki – warto. ***[Otton]***

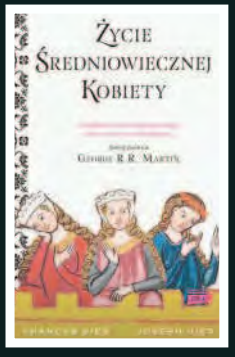
# ALBERTO ANGELA „JEDEN DZIEŃ W STAROŻYTNYM RZYMIE”

**Wyobraźcie** sobie np. naszych potomków za 3000 lat, którzy snuliby teorie na temat jak żyliśmy, po obejrzeniu wszystkich odcinków np. „Dynastii”. Zatem wszyscy mieszkaliśmy w ogromnych apartamentach, latalismy luksusowymi odrzutowcami, mężczyźni cały czas chodzili w smokingach itp. Głupie, prawda? A takie właśnie ma pojęcie o starożytnym Rzymie Przeciętny Człowiek, karmiony filmami i serialami, których akcja zwykle toczy się w kręgach arystokracji, czy rodzinie cezara. Stąd ówczesny Rzym zdaje się nam wykuty z białego marmuru, pełen imponujących budowli, monumentalny i sterylny, a wszyscy chodzą tam w togach.

Nic bardziej mylnego. Taki Rzym oczywiście istniał, ale to tylko drobny wycinek tej metropolii, zatłoczonej, śmierdzącej, zadymionej, pełnej wielobarwnego tłumu i nędznych czynszowych kamienic, bardziej podobnej do dzisiejszego Mumbaju niż Londynu. Dzięki tej książce spędzimy jeden dzień w prawdziwym Rzymie, od wczesnego poranku po noc, zaglądając i do luksusowych willi (które wszelako nie są aż tak wygodne w użytkowaniu, jakby się wam wydawało), i do ciasnych klitek w zatłoczonych insulach. (Czyli kamienicach czynszowych, w których żyła większość Rzymian). Zjemy posiłek w typowym rzymskim fastfoodzie (dowiadując się też, co, jak i kiedy jedli Rzymianie), wykąpiemy się w termach, zajrzymy na igrzyska w Colosseum by obejrzeć ówczesne MMA, czyli gladiatorów, wpadniemy na ucztę do patrycjusza, potargujemy się na rozmaitych bazarach, zajrzymy do sądu i rzemieślniczych warsztatów, przyjrzymy się życiu obywateli Rzymu i ich niewolników. A skoro się zjadło, to i trzeba pójść do publicznej – bardzo! – toalety...

Książka w lekkiej formie przekazuje nam masę ciekawostek, o których zapewne większość z was nie miała pojęcia, na 1001 rozmaitych tematów (od reguł obowiązujących w seksie, po liczenie na palcach na sposób rzymski). Czyta się to jak dobrą powieść historyczną. Polecam. ***[Smuggler]***

# ✖ PREMIERY – LUTY




✖ W lutym pojawi się kolejna część popularno-naukowej serii książek Frances Gies o codziennym życiu w średniowieczu. Po „Życiu w średniowiecznym zamku” (świetne!), „Życiu w średniowiecznym mieście” (ciekawe), „Życiu w średniowiecznej wsi” (nieco gorsze ale też warte lektury) oraz „Życiu średniowiecznej rodziny” (całkiem niezłe) dostaniemy tym razem „Życie średniowiecznej kobiety”. Cena ok. 20 zł, wersja papierowa i elektroniczna. ***[Smg]***

✖ 12 lutego fani Jacka Reachera (czyli skrzyżowanie Clinta Eastwooda, Sherlocka Holmesa i Terminatora) będą mogli pogrążyć się w lekturze już 24 tomu (!) jego przygód, zatytułowanego przewrotnie „Zgodnie z planem”. Nie jest to wielka literatura, ale świetnie się czyta. A że każdy tom jest osobną całością, to nawet jeśli to będzie twe pierwsze spotkanie z tym „człowiekiem znikąd”, nie będziesz miał(a) problemów z ogarnięciem akcji. Cena ok. 30 zł, 414 stron, wersja papierowa i elektroniczna. ***[Smg]***

# „TAMARA ŁEMPICKA"

**Piękna** rzecz o pięknej Polce, stworzona przez Daphne Collignon i Virginię Greiner. Tamara Łempicka, malarka, ikona lat 20. XX wieku to kobieta z niezłym charakterkiem. Gwiazda paryskiej bohemy. Sięgając po komiks przedstawiający jej żywot dostajemy nie tylko wysmakowane ilustracje, kreowane na wzór stylu malarki, ale i kilka stron poświęconych stricte jej twórczości. Całość tworzy doskonały album, pamiętnik nawet rzec można, a wszystko w stylu Art Deco.

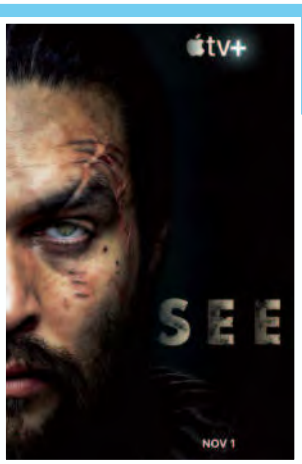
Takie są wyzwolone kobiety! Krzyczy do nas z każdej strony ekspresja Łempickiej oraz same jej przygody. Mimo że jest mężatką i ma córkę (Kizette), regularnie rzuca się w wir szalonych lat dwudziestych i korzysta z uciech, jakie znajduje w słynnych kabaretach. To właśnie tam poznaje klientelę i to właśnie dzięki temu w jej domu stale pojawiają się pieniądze.

Choć Tamara żyje jak chce i w ogóle nie przejmuje się swoją otwartą biseksualnością wbrew posiadaniu rodziny, to powroty do domu bywają trudne. Wtedy nie jest już taką gwiazdą. Jednak zachowuje swój silny charakter. Na kartach komiksu widzimy, jak zmaga się z zarzutami męża oraz tłumaczy przed tęskniącą córką – o którą de facto dba bardziej niż ojciec. Swoje za uszami ma jako żona i matka, ale jak to mówi do swojej córki: „artyści muszą żyć nieco inaczej".

Rysunki są naprawdę przepiękne, to niezwykle raczący oko album, a do tego z przemyślaną fabułą. Warto, oj warto! ***[Cerebrum]***



# „SEE"




**Co** by było, gdyby ludzkość nagle utraciła zmysł wzroku? W serialu „See" ślepota trwa już od kilku pokoleń, inne zmysły się wyostrzają i tak... serwis Apple TV serwuje nam naszpikowany dziwnymi zwrotami wydarzeń sezon, który jest jak do tej pory najdroższą inwestycją wyprodukowaną na wyłączność przez Apple.

Na wielki plus: przy tworzeniu serialu pracowali niewidomi. Mowa tu m.in. o współproducencie, Joe Strechayu, który jako osoba niewidoma trzymał pieczę nad tym, aby fikcyjny świat przedstawiony w serialu dobrze oddawał codzienność takich ludzi. Również część aktorów to osoby ociemniałe. Pozostali odtwórcy ról przeszli intensywne szkolenie, aby jak najlepiej wcielić się w rolę. W obsadzie jest m.in. Jason Momoa.

Ale czy te wszystkie fakty wystarczyły, aby serial był warty wykupienia abonamentu na Apple TV? I tak i nie. Tak, bo: takiego pomysłu na fabułę jeszcze nie było, sposób realizacji jest bardzo ciekawy, oprawa wizualna i muzyczna także, na kinie domowym wygląda to bardzo miodnie. A jednak... Coś mi tu nie leży. No ok, serial wciąga! ALE. Tu po prostu nie ma czasu na poznanie codzienności plemion, bo wszystko kręci się wokół... dwójki widzących. Choć bliźniaki mają sprawne oczy, są bardziej nieporadne życiowo niż cała reszta społeczności. Do tego nieustannie goni nas wróg, a niewidome plemiona podczas walk doskonale wiedzą, kto swój jest i komu łba nie urżnąć... Niby pomagają im w tym inne zmysły, a jednak podczas bitew wygląda to bardzo nieprzekonująco. Po rozmowie na ten temat z niewidomym znajomym upewniłam się, że to czysta fikcja. No ciekawa, ale jednak gdzieś tam robal zwany logiką żre mnie w piętę. Z ciekawostek serialowych: modlitwa odbywa się tu przez orgazm. Jak? Ach, obejrzyjcie sobie, to się dowiecie. Choć to de facto jedyny akcent wywołujący większe emocje, bo więcej tu goryczki wywoływanej przez marne wrażenie survival horroru z najniższej półki. ***[Cerebrum]***

# „DŻENTELMENI"

**Filmy** Guya Ritchie'ego to specyficzne kino i jego styl można bardzo łatwo rozpoznać. Nie ma znaczenia, czy jest to „Król Artur: Legenda miecza", „Rock'N'Rolla", czy „Sherlock Homes: Gra cieni" – teledyskowy montaż i zakręcona ścieżka dźwiękowa od razu mówią nam „No tak, kolejny film Ritchie'ego". Najnowsza produkcja tego reżysera to wyczekiwany powrót do opowieści o bandziorach. Fabuła z pozoru jest prosta: baron narkotykowy (jak zawsze świetny Matthew McConaughey) postanawia sprzedać swoje imperium. Wszystko się komplikuje, kiedy pojawiają sie kolejni gracze, którzy zrobią wszystko, aby skonsumować ten tort. Oprócz wspomnianego McConaugheya wybija się także Hugh Grant (co za powrót! Nie, to nie jest ten sam gości co męczył bułę w komediach romantycznych!) oraz Colin Farrell (wykreowana przez niego postać potrzebuje własnego filmu!). Reszta obsady też ma co robić, aczkolwiek gdy widzę Charlie'ego Hunnama, to zawsze nie mogę uwolnić się od Jaksa z „Synów Anarchii". Akcji jest dużo, momentami bardzo kameralnej, ale z odpowiednią puentą. Tak samo jak i zabawnych sytuacji – a w sumie to bardziej takowych dialogów, w których przoduje właśnie Hugh Grant (stary, jak mogłeś się tak marnować w tych romansidłach?).

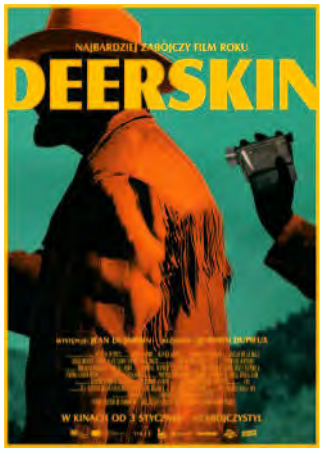
Po seansie wielu znajomych pytało mnie – czy jest to lepszy film od „Przekrętu" i „Porachunków"? Odpowiadam: nie! Wspomniane klasyki Ritchie'ego były czymś kompletnie świeżym, czymś co po prostu nie da się powtórzyć. „Dżentelmeni" to naprawdę dobre kino – z seansu wyszedłem zadowolony, choć film ten nie startuje do produkcji sprzed ponad dwóch dekad. Zwłaszcza, że tym razem jest po prostu zbyt przewidywalnie i zwroty akcji nie mają takiej siły przebicia. Co nie zmienia faktu, że film polecam, a sam biegnę do sklepu po plakat z Hugh Grantem. Mistrz!

***[Wojciech „Stare Konie" Tarczyński]***

# „DEERSKIN"

**„Przyrzekam,** że już nigdy w życiu nie założę kurtki" – deklaruje trójka młodych ludzi, wrzucając do bagażnika samochodu swoje wierzchnie odzienia. Taką sceną poprzedzającą czołówkę zaczyna się „Deerskin" – najnowsza czarna komedia Quentina Dupieux.

Moment później obserwujemy Georgesa (Jean Dujardin) – niczym nie wyróżniającego się mężczyznę w sile wieku, który znajduje się na życiowym zakręcie i staje w obliczu życiowych zmian. Bohater ma już dość zwykłego, bezbarwnego żywota, przeciętnej sztruksowej marynarczyny nijakiego koloru, czy wysłużonego samochodu. Na stacji benzynowej, przyglądając się swemu odbiciu w szybie, postanawia odmienić swój los i podejmuje decyzję o zerwaniu z dotychczasowym życiem. Pierwszym krokiem na nowej drodze jest próba utopienia w klozecie własnej marynarki. Za ostatnie pieniądze Georges kupuje z ogłoszenia tytułową „skórę" z frędzlami, która go oczarowuje i zaczarowuje jednocześnie. Pod wpływem swojej nowej kurtki postanawia zostać filmowcem, który dokumentuje (to również wpływ nowej kurtki) przywłaszczanie kurtek innych ludzi oraz ich (i jednych, i drugich) eksterminację. W realizacji celu pomaga mu młoda, dopiero co zapoznana młoda barmanka oraz ofiarowana przez sprzedawcę „w gratisie nówka sztuka nieśmigana" amatorska kamera cyfrowa. I tu przewrotna komedia przeobraża się w slashera, który można pokochać, odnieść się doń z rezerwą lub okrzyknąć największą chałą, jaka ostatnimi czasy pojawił się na dużym ekranie.




Jeśli lubicie absurd, ale nie montypythonowski, i z lubością oglądaliście „Morderczą oponę" („Rubber"), to świeża, zamierzenie kiczowata produkcja kpiarza francuskiego kina, producenta muzycznego i didżeja powinna przypaść wam do gustu. ***[Chen Pi]***

# LANDGREN & LUNDGREN: „KRISTALLEN"

**Z sentymentu** do nieistniejącego już tria EST w miarę regularnie zaglądam na zapowiedzi ACT-u – stosunkowo młodej, niemieckiej wytwórni płytowej, która celuje głównie we współczesnym jazzie. Nie wszystko przypada mi do gustu, ale jak coś „wejdzie", to nie ma... sami wiecie czego na kogo. No i weszło bardzo głęboko. A postarało się o to dwóch Szwedów: puzonista i wokalista w jednej osobie (Nils Landgren) oraz pianista (Jan Lundgren) zabrali mnie na niemal godzinną wycieczkę. Blisko, bo przed kominek. Posadzili, okryli kocykiem, podali herbatę. Trzynaście utworów, z których bije spokój, harmonia, liryka, delikatność i naturalność wprost otula.

Płytę „Kristallen" otwiera „Blekinge", w którym aż czuć powietrze – lekką bałtycką bryzę głaszczącą plażę nieopodal Karlskrony. Piano i wiatr cichną, ustępując miejsca puzonowi w przecudnej urody tradycyjnej szwedzkiej kołysance „Byssan Lull", zmieniającej się w bluesa à la jazz. „Country" zaś brzmi tak, jak gdyby za klawiaturą zasiadł Keith Jarret (który jest zresztą autorem kompozycji). Do oszałamiających i wręcz rozrywających płyt „Swedish Folk Modern" i „Layers of Light", które Nils Landgren nagrał wraz z nieżyjącym już Esbjörnem Svenssonem nawiązuje kolei utwór „Hornlåtar". W nostalgicznym „Why Did You Let Me Go" matowy, ciepły głos Landgrena powoduje, że odnajdziemy w nim ślad legendarnego Cheta Bakera.

Dużo weselej brzmią dwie pięknie zaaranżowane na fortepian i puzon piosenki „I will" i „Norwegian Wood" autorstwa Beatlesów. Lżejszej trochę gwizdanej ballady „Lovers Parade" nie powstydziłby się zaś sam Al Jarreau, gdyby żył.

Jest i polski akcent. Można go odnaleźć w utworze „Olu", który ukazał się na płycie Landgrena „Gotland" z 1996 roku nagranej z naszym trębaczem Tomaszem Stańką.

Szwedzi to potrafią... nie tylko meble. ***[Chen Pi]***

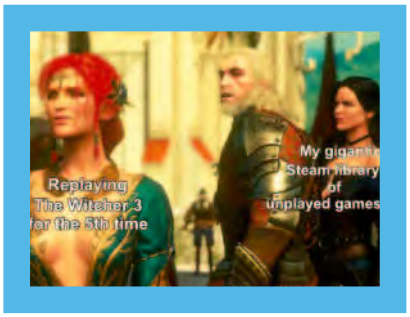
# „JOJO RABBIT"

**Adolf** Hitler jako wymyślony przyjaciel, który na obiad jada pieczonego jednorożca? Ależ owszem, czemu nie. Taika Waititi nakręcił film, w którym taka scena ma miejsce i jest jak najbardziej zasadna. Obraz inspirowany jest książką Christine Leunens „Niebo na uwięzi", ale jak twierdzi sama autorka, to bardziej wyciągnięcie najważniejszych scen i osadzenie ich w filmie, który jako całość stanowi bardziej wariację na ów temat. I to taką godną Picassa. Akcja filmu toczy się w fikcyjnym miasteczku Falkenheim w Niemczech, gdzie mieszka tytułowy 10-letni Jojo. Oto nadchodzi moment spełnienia marzenia dziecka – chłopiec jedzie na obóz dla małych nazistów, aby dołączyć do Jungvolk. Z wymyślonym przyjacielem u boku (przypominam, to Hitler. W tej roli Taika Waititi. I robi to DOBRZE), Jojo czuje się niepokonany. Nawet gdy przyklejono do niego łatkę mało kojarzącego się z odwagą zająca, chłopiec odnajduje u wymyślonego Hitlera pocieszenie i wsparcie. Zacietrzewienie Jojo w dążeniu do stania się hardym nazistą ulega jednak zmianie, gdy na piętrze domu odnajduje ukrytą przez swoją matkę... Żydówkę. Dziewczyna łamie pielęgnowane przez chłopca przekonania co do Żydów (podsycając je!) i koniec końców film jawi się jako pastisz na wojnę, pośrodku którego jedyną prawdziwą, nieoderwaną tak do końca od rzeczywistości postacią jest właśnie mały Johannes. Ale co by nie spojlerować... Film bawi, smuci i trzyma w napięciu, jest tak szalony i ekstrawagancki, jak i inne dzieła Taiki Waititiego, a więc na pewno nie każdemu przypadnie do gustu. Mnie jednak ujął, bo pomysł innowacyjny, realizacja pyszna, a tematów do obgadania po seansie i wątków do rozważenia – kwintylion. ***[Cerebrum]***

# NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

## NADGODZINY




PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL

## NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Już nie będziesz budzić się pijany, jeśli pójdziesz spać nawalony.

Od teraz wiewiórka i lis mieszkają w lesie.

NAPRAWIONO: morderstwo.

Jeśli bohater krzyczy, a wokół nie ma nikogo, kto mógłby go usłyszeć, gra się zawiesza.

Krzyczenie na macki jest zabronione.

Poprawiono zbyt częste przemiany w żabę po założeniu żabiego naszyjnika.

Złodzieje okazjonalnie mówią „Yoink!" w trakcie kradzieży kieszonkowej.

Zwierzęta nie mogą już dopuszczać się kazirodztwa.

Dodano więcej zwłok na drzewach. Nie było ich wystarczająco dużo.

Teraz można upaść na kolana i wczołgać się pod stół.

Goryle nie mówią już po angielsku, gdy je zirytujesz.

W pubach będzie serwowana herbata, jeśli zabraknie wszystkiego innego.

Babcia nie może już podarować nieśmiertelności.

Twoja postać nie będzie już zła, gdy sama ograbi grób swojej małżonki lub rodziców.

Od teraz pszczoły stają się agresywne, gdy atakowane są ich dzieci.

## Z ŻYCIA REDAKCJI

<Bastian powiedział coś naprawdę głupiego na forum redakcji>
Cerebrum podchodzi do Bastiana i wręcza mu zawiniątko.
**Cerebrum:** Mam dla ciebie prezent.
**Bastian:** Dlaczego dałaś mi kapustę...?
**Cerebrum:** Bo jesteś głąbem.

✦✦✦

**Bastian** (zaaferowany): Enki, wrzuć swego ryja, żebym do wstępniaka go mógł obrobić... yyy... sorry, w sumie niefajnie to zabrzmiało.
**Smuggler:** Ten „ryj" to potwarz!

✦✦✦

**Mail na ogólny adres redakcyjny:**
*Dzień dobry,*
*prowadzę firmę, która zajmuje się transferem maszyn.*
*Przez kilka lat funkcjonowania na rynku wspólnie z moim zespołem sprawnie zrealizowaliśmy transport setek urządzeń oraz linii produkcyjnych wraz z ich bezpiecznym montażem.*
*Czekam na odpowiedź, jeżeli potrzebują Państwo relokacji maszyn.*
*Z poważaniem*
**Chen Pi:** mamy kilka maszyn Turinga. Ile kosztowałaby relokacja z Warszawy do Wrocławia?

Internet bezlitosny, jak zawsze.

# PC Format

## I WSZYSTKO WIESZ

**magazyn z płytą DVD**

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

**PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW** | NOWE TECHNOLOGIE

# Dyski dla

Układa krzemowe klocki: **Krigore**

**Rok 2019 okazał się czasem nader łaskawym dla ludzi wypatrujących spadków cen pamięci – i to zarówno tej operacyjnej, jak i krzemowych magazynów na dane. Podpowiadamy, jakie modele SSD są warte uwagi i na co – zależnie od grubości portfela – przesiąść się, by życie gracza stało się wygodniejsze.**

**To**, że **system operacyjny powinien być zainstalowany na dysku SSD** stało się oczywiste od momentu wkroczenia tych ostatnich na rynek. Kultura pracy, szybkość uruchamiania zestawu i codzienna przyjemność z użytkowania systemu nie pozostawiają wątpliwości: **flashowy dysk to obowiązek**. I to nawet w najtańszych zestawach.

## GNIAZDA I INTERFEJSY

Kupując dysk SSD, musimy pamiętać, że poszczególne modele charakteryzują się wykorzystaniem do komunikacji z resztą zestawu różnych interfejsów, jak i robią użytek z różnych gniazd. Jest to o tyle istotne, że przekłada się nie tylko na osiągi pamięci krzemowej tego rodzaju, ale i po prostu na fakt, jaki dysk możemy podłączyć do danego komputera. **SATA to standard**, który od kilkunastu lat dominuje – najnowsza jego, trzecia już wersja, pozwala wpinać nie tylko wspomniane dyski SSD, ale i napędy talerzowe. Jako że jest to najpowszechniejsza wersja interfejsu, możecie śmiało założyć, że nie zabraknie wam gniazd tego rodzaju. Większe formatowo płyty główne ze średniej półki są dziś wyposażone typowo w sześć takich złącz, tańsze mają cztery, a minimum, które spotkamy w przypadku najmniejszych „mobo" mini ITX, to dwa złącza SATA 3.

Oczywiście, żeby nie było zbyt łatwo, urządzenia korzystające z interfejsu SATA możemy podłączyć także na inne sposoby. Nieco już zapomniany dziś format to mSATA – czyli miniaturowa wersja SATA, pojawił się niemal równocześnie z SATA 3 już ponad 10 lat temu jako pomysł na zaoszczędzenie miejsca w urządzeniach mobilnych. Dyski mSATA wykorzystują ten sam sposób komunikacji z komputerem co starsi bracia, jednak tutaj po prostu wpinamy nieco mniejszy w tym przypadku nośniki w wolne gniazdo na płycie głównej. Nie trzeba we własnym zakresie podłączać okablowania. Dziś jednak jest to już praktycznie martwy standard – urządzenia mSATA były szersze, a i sam interfejs miał to samo ograniczenie, co SATA 3 – maksymalna przepustowość wynosi przecież ok. 600 MB/s.

Jako odpowiedź na problem rozmiarów pojawiło się **gniazdo M.2**. Węższe od mSATA, pozwalało wpinać nośniki, które wewnątrz komputera zajmą mniej miejsca. Dodatkowo zresztą te ostatnie mogły mieć różną długość: istnieje pięć standardów od 30 do 110 mm, choć ostatecznie

## MINISŁOWNICZEK

**MTBW** – Mean Time Between Failure, to średni statystyczny czas bezawaryjnej pracy dysku. Wyrażany w godzinach – im więcej, tym lepiej.

**NVMe** – właściwie NVM Express, protokół umożliwiający dostęp do pamięci trwałej SSD z wykorzystaniem magistrali PCI Express, umożliwia osiągnięcie transferów do 4000 MB/s.

**SATA** – szeregowa magistrala komputerowa służąca do obsługi urządzeń pamięci masowej, czyli dysków twardych, SSD czy napędów optycznych z transferami do 600 MB/s.

**TBW** – Total Bytes Written, ilość danych, które można zapisać na dysku bez utraty gwarancji (ta ostatnia jest jednak dodatkowo ograniczona czasowo, np. do 3 lat, o czym należy pamiętać). Przekroczenie limitu TBW sprawia, że kończy się odpowiedzialność producenta, a niekoniecznie, że dysk przestanie działać. Im więcej producent deklaruje, tym lepiej – choć limit ten należy oczywiście rozpatrywać w kontekście pojemności danego nośnika.



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

# gracza

wykrystalizowało się, że najpopularniejszą wersją jest długość 80 mm (choć w notebookach spotykamy i 2240). Nawiasem mówiąc, dyski współpracujące z M.2 oznacza się cztero- lub pięciocyfrową liczbą, np. 2280, gdzie pierwsze dwie cyfry wskazują na szerokość nośnika, ostatnie zaś – na jego długość.

M.2 to typ gniazda, nie interfejsu. Korzystając z tego złącza, możemy podpiąć urządzenia, które wykorzystują różne sposoby komunikacji. Dla dysków może to być interfejs SATA oraz NVMe, ten drugi dodatkowo w dwóch wersjach: korzystający z dwóch lub czterech linii PCIe. O tym, jak działa dane gniazdo M.2, dowiemy się z instrukcji płyty głównej, aczkolwiek ich kształt też może być wskazówką.

Choć wcześniej była w tym dowolność, obecnie złącza M.2 mogą na płycie głównej występować w dwóch wersjach, które wynikają z ich kształtu. A konkretniej – z wypustka dzielącego złącze na dwie części. Przekłada się to w oczywisty sposób na odpowiednie wycięcia w stykach dysków. Złącze typu B-key ma wycięcie wydzielające 6 pinów z jednej strony, z kolei złącze typu M-key charakteryzuje się przerwą wydzielającą 5 pinów ze strony przeciwnej. Napędy NVMe korzystają z typu M – poznamy je właśnie po pięciu oddzielonych od reszty stykach. Taki dysk włożymy tylko do koresponduącego z nim gniazda typu M. Jeżeli złącze na płycie głównej jest typu B-key, to dysk NVMe zwyczajnie nie będzie tam pasować. Przy odpowiednim sparowaniu taki dysk NVMe będzie działać z wykorzystaniem czterech linii PCIe – a więc w najszybszy możliwy sposób, co jest możliwe tylko w przypadku tego typu gniazda. Spotkamy też dyski z dwoma wycięciami – B-key i M-key. Tego rodzaju urządzenia mogą korzystać z interfejsu SATA lub NVMe – ale jedynie w wolniejszym wydaniu tego ostatniego, robiąc użytek tylko z dwóch linii PCIe.

Podobnie jak w przypadku nośników SATA, również dyski korzystające z NVMe mogą przybrać alternatywną fizyczną formę. Może to być karta rozszerzeń, którą montujemy w slocie PCIe x4 (czyli w PCIe x16 też się da, choć tutaj należy zachować ostrożność, gdyż może się to odbyć nawet kosztem… wydajności karty graficznej – szczegółów należy szukać w instrukcji płyty głównej) – interfejs w tym przypadku jest ten sam, co w przypadku nośników M.2, różni się jedynie gniazdo. Z tego względu możemy również robić użytek z odpowiednich adapterów.

**Nośniki NVMe są szybsze, ale też droższe.**

## SZYBCIEJ I DROŻEJ

Nośniki NVMe są szybsze od tych pracujących z wykorzystaniem interfejsu SATA – przy czym różnica jest znaczna. SATA, jak już zostało powiedziane, teoretycznie rozpędzi się do 600 MB/s, kiedy NVMe możne sobie pozwolić w teorii nawet na ok. 4000 MB/s. **Nośniki NVMe są szybsze, ale też droższe**. Z ich montażem mogą się też wiązać dodatkowe problemy. O ile napęd SATA po prostu wpinamy kablem do płyty głównej i dołączamy zasilanie, o tyle montaż M.2 wiąże się z dodatkowymi ograniczeniami. Kwestia kompatybilności gniazd została wyjaśniona powyżej, warto jednak mieć na uwadze również bardziej prozaiczne problemy z nimi związane.

Dyski NVMe często wyposażone są w radiatory. Samo w sobie jest to o tyle dobre, że mają one tendencję do grzania się, a to wpływa z kolei na obniżenie transferów. Lepiej więc radiatora się nie pozbywać, a gdy takowego nie ma – doposażyć się we własnym zakresie. Pół biedy, jeśli mamy płytę główną z wyższej półki – tam na ogół albo dostajemy taki radiator w komplecie, albo projektanci pomyśleli o ewentualności zamontowania chłodzenia. Nie zawsze jednak będziemy mieć ten luksus i radiator dostarczony z dyskiem SSD może się po prostu nie zmieścić. Bywają i przypadki, że takie chłodzenie nieznacznie potrafi poszerzyć dysk, co sprawi, że ten się nie zmieści między innymi elementami płyty głównej. Tak samo nie zainstalujemy grubszego niż standardowy dysku SSD w miejscu, gdzie... dwa dyski M.2 montujemy jeden nad drugim. Bywa i tak – wiele zależy od konstrukcji płyty głównej i warto ten element zestawu sprawdzić przed zakupem.

Na kolejnych stronach **zgromadziliśmy najciekawsze naszym zdaniem dyski SSD, które podzieliliśmy na trzy kategorie według pojemności: do 256 GB, do 512 GB i 1 TB**. W każdym przypadku polecamy zarówno konstrukcje SATA, jak i NVMe – każdy powinien dobrać sobie odpowiedni nośnik wedle potrzeb. Choć oczywiście im pojemność wyższa tym bardziej opłacalne są modele NVMe. Rzecz jasna mamy świadomość, że istnieją również mniejsze dyski, jak i alternatywne rozwiązania, by zamontować napędy NVMe nawet w komputerach pozbawionych gniazd M.2 – wszystkie te kwestie omawiamy obok prezentowanych modeli SSD. |CDA|

# Dyski SSD 256 GB

**Biorąc** pod uwagę spadek cen nośników, napędy o pojemności ok. 250 GB są dziś najmniejszymi opłacalnymi dyskami – na mniejsze nie ma co patrzeć. No, jest od tego jeden wyjątek: upgrade tanich laptopów, które wciąż pracują z wykorzystaniem tradycyjnych talerzowców. W tym przypadku możemy zaryzykować wymianę na SSD niewielkiej pojemności. Po pierwsze: będzie szybciej, i to znacząco. Codzienny komfort pracy wzrasta niepomiernie – trudno się temu dziwić, zważywszy, że dyski półprzewodnikowe na interfejsie SATA 3 mogą być nawet pięciokrotnie szybsze od tradycyjnego napędu. Kolejną kwestią jest to, że dyski SSD są bardziej energooszczędne, dzięki czemu do pewnego stopnia wzrośnie czas pracy na baterii. Nie wolno również zapominać, że pamięć półprzewodnikowa jest lżejsza i bardziej odporna na uszkodzenia – szczególnie już podczas pracy laptopa. No i hałasu jest także mniej. Oczywistą wadą w tym wypadku jest niewielka pojemność – ale czy na pewno? Bardzo często takie starsze laptopy wykorzystujemy jako urządzenia do okazjonalnej pracy czy dostępu do sieci – dyski w nich siłą rzeczy nie są jakoś specjalnie zapchane. Zawsze można też się szarpnąć i wybrać coś większego – prezentowane tu nośniki nie przecież drogie.

Jak dokonać migracji systemu operacyjnego? Pół biedy, jeśli mamy miejsce na drugi nośnik lub zamontujemy dodatkową kieszeń na dysk w miejsce napędu optycznego. Wówczas wystarczy włożyć drugi dysk, a następnie sklonować ten podstawowy – choćby darmowym narzędziem EaseUS Todo Backup Free. Jeśli jednak miejsca na drugi dysk nie mamy, trzeba obydwa podpiąć do komputera stacjonarnego lub podłączyć ten drugi dysk do laptopa, posługując się przy tym adapterem SATA 3 na USB, który można kupić za ok. 30 zł. Niezależnie już od scenariusza należy jednak pamiętać, że docelowy napęd musi mieć większą pojemność niż suma miejsca zajmowanego przez pliki na starym nośniku.

## | DYSK SATA 3

## ADATA Ultimate SU650

**Cena: 160 zł** | Dostarczył: ADATA | www.adata.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 240 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** SATA 3, 2,5" • **Deklarowane transfery:** 520 MB/s odczyt, 450 MB/s zapis • **Inne:** 140 TBW, 2 mln h MTBF

**To dysk** który charakteryzuje się świetnym stosunkiem jakości do ceny. W kwocie poniżej 70 gr za 1 GB otrzymujemy pamięć, która w odczycie i zapisie ciągłym radzi sobie naprawdę nieźle (odpowiednio: 546 i 429 MB/s), a przy tym jest niemal niewrażliwa na pracę pod zapełnieniem – spadek transferów jest w tym przypadku zasadniczo pomijalny. W stosunku do prezentowanego obok Samsunga czuć, że zaczyna trochę zwalniać, gdy pojawiają się równoległe operacje (np. jednoczesne rozpakowywanie i kopiowanie plików) – wciąż jednak kulturę pracy należy ocenić jako dobrą, co, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, czyni SU650 jednym z najciekawszych dysków na rynku. Do pełni szczęścia brakuje jedynie pięcioletniej gwarancji – bo już limit TBW jest całkiem rozsądny i pokazuje, że urządzenie powinno sporo wytrzymać.

### PODSUMOWANIE

**OCENA 9**

**+ bardzo dobra wydajność • rozsądny limit TBW • cena**

**– gdyby jeszcze było 5 lat gwarancji...**

## | DYSK SATA 3

## SAMSUNG 860 EVO

**Cena: 260 zł** | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 250 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** SATA 3, 2,5" • **Deklarowane transfery:** 550 MB/s odczyt, 520 MB/s zapis • **Inne:** 150 TBW, 1,5 mln h MTBF

**Droższy** od konkurencji, ale świetny niemal pod każdym względem. Zapewnia bardzo wysokie transfery w przypadku odczytu i zapisu ciągłego (550/522 MB/s), a także w teście próbek 4K (odpowiednio 50 i 145 MB/s). Również testy w operacjach na plikach wypadają bardzo dobrze, a przy zapełnieniu dysku do 80% jego wydajność spada o 1/5 – ale tylko w przypadku operacji na dużych plikach. Z drobnicą radzi sobie w zasadzie tak samo – co w praktyce jest świetną wiadomością. Nawiasem mówiąc, testy pokazują, że EVO w osiągach zasadniczo niemal nie odbiega od odpowiadającej mu wersji PRO tego samego producenta. Za taką wydajność tak czy inaczej trzeba jednak trochę zapłacić – 1 GB pojemności wyceniono tu na nieco ponad złotówkę, co jest ceną stosunkowo wysoką. Na tyle, że dokładając stosunkowo niedużą kwotę można już mieć nośnik o dwa razy większej pojemności. Ale nie o takich parametrach pracy – jakościowo bowiem 860 EVO jest w zasadzie bez zarzutu.

### PODSUMOWANIE

**OCENA 8+**

**+ rewelacyjna ogólna wydajność • rozsądne TBW • 5 lat gwarancji • bardzo dobrze pracuje przy zapełnieniu...**

**– ...choć przy dużych plikach czuć jej spadek • wysoka cena**

## | DYSK NVMe

## PLEXTOR PX-256M9PeG

**Cena: 230 zł** | Dostarczył: PLEXTOR | www.goplextor.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 256 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** NVMe, M.2 2280 • **Deklarowane transfery:** 3000 MB/s odczyt, 1000 MB/s zapis • **Inne:** 160 TBW, 1,5 mln h MTBF, radiator

**Rozglądając** się za dyskiem NVMe o pojemności do 256 GB, znajdziemy wiele tańszych konstrukcji – Plextor jednak wyróżnia się na ich tle bardzo dobrymi, jak tę kategorię, parametrami. Dopłacając w niektórych przypadkach kilkanaście, kilkadziesiąt zł, dostaniemy pamięć, która w odczycie i zapisie ciągłym osiąga odpowiednio 2360 i 680 MB/s. Również z próbkami 4K radzi sobie wyśmienicie: rezultaty testu w tym przypadku to odpowiednio 49 i 178 MB/s. W testach praktycznych jest trochę gorzej i choć dysk nie wykazuje dużych spadków transferów w warunkach dużego zapełnienia danymi, to jego wydajność jest w zależności od praktycznego testu niższa od deklarowanej – najsłabiej wypadają testy kopiowania dużych plików. Wciąż jednak dysk ten radzi sobie lepiej choćby od wydajnego Samsunga z interfejsem SATA 3 prezentowanego obok i lepiej od tanich NVMe. Innymi słowy: ma swoje wady, ale tak czy inaczej jest konstrukcją nader opłacalną.

### PODSUMOWANIE

**OCENA 8+**

**+ niedrogi • dobrze radzi sobie z małymi i średniej wielkości plikami • radiator • sprawnie pracuje przy zapełnieniu**

**– w przypadku dużych plików wydajność poniżej oczekiwań**

# KTO ZARAZIŁ NASZĄ PLANETĘ **WIRUSEM ŻYCIA?**

JEDYNY TAKI **MAGAZYN** W TEJ CZĘŚCI **GALAKTYKI**

JUŻ W SPRZEDAŻY

# Dyski SSD 512 GB

**Niby dużo**, a mało – szczególnie już kiedy zamontujemy „pół tera" w roli dysku systemowego i część pojemności połknie Windows. Z jednej strony taka przestrzeń dyskowa daje już dużą wygodę w codziennej pracy i możliwość zainstalowania wielu programów użytkowych i gier, z drugiej jednak – miejsce dość szybko się skończy, jeśli weźmiemy pod uwagę, że wiele najbardziej popularnych tytułów gier potrafi zajmować po kilkadziesiąt GB, a największe z nich – niemal 200. W praktyce więc „pięćsetka" daje namiastkę wolności w roli magazynu na dane, ale większego dysku jednak tak do końca nigdy nie zastąpi i trzeba ją tak czy inaczej sparować albo z talerzami, albo z drugim nośnikiem krzemowym.

Patrząc jednak od praktycznej strony – to już nośnik, który równie dobrze możemy zamontować jako systemowy oraz w roli drugiego napędu. W tym drugim przypadku skończy się gimnastyką, gdy miejsca zacznie ubywać, ale wciąż jest to wygodniejsze niż talerze. Z tym ostatnim wiąże się inna kwestia: dobrze byłoby zadbać, żeby dysk, który chcemy kupić, zachował możliwie najwyższą wydajność przy dużym zapełnieniu danymi. Co z tego, że pusty rozpędza się do niebotycznych prędkości, skoro „zatankowany" niemal do pełna, zacznie zachowywać się zgoła odmiennie?

SATA 3 czy NVMe? Jeżeli mamy akurat wolne gniazdo, to czemu nie skorzystać? Choć oczywiście tutaj wiele zależy nie tylko od dostępności gniazd, ale i zasobności portfela: przekładając pojemność nad osiągi lub szukając najtańszej opcji zostaniemy pewnie przy tym pierwszym standardzie. Również, jeśli zamontowanie dysku korzystającego z drugiego z wymienionych interfejsów pociąga za sobą konieczność znacznych inwestycji w zestaw lub pracochłonnej zmiany konfiguracji, to przy tej pojemności może się to średniawo opłacać. Alternatywnie jednak można się posłużyć odpowiednimi adapterami – więcej piszemy o nich na kolejnej stronie naszego zestawienia.

## | DYSK NVMe

## ADATA XPG SX8200 Pro

**Cena: 370 zł** | Dostarczył: ADATA | xpg.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 512 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** NVMe, M.2 2280 • **Deklarowane transfery:** 3350 MB/s odczyt, 2350 MB/s zapis • **Inne:** 320 TBW, 2 mln MTBF

**Następca** normalnej, bardzo udanej wersji dysku, bez „Pro" w nazwie – i znów jest bardzo dobrze. To bardzo szybka pamięć, która w odczycie i zapisie sekwencyjnym osiąga odpowiednio 3380 i 2359 MB/s – a więc lepiej niż w poprzedniej edycji pamięci SSD. Również w przypadku testów na próbce 4K jest świetnie: tutaj osiągi to odpowiednio 73 i 189 MB/s. Potwierdzają to testy praktyczne: dysk wyśmienicie radzi sobie z kopiowaniem dużych plików (trzeci wynik wśród testowanych przez nas modeli, tuż za Samsungami 970) i cechuje się stosunkowo niewielką podatnością na obniżenie transferów przy dużym zapełnieniu – to ledwie kilka procent. Wszystko to sprawia, że SX8200 Pro pozostawia za sobą jedynie jak najlepsze wrażenie. Kropką nad i jest atrakcyjna cena tego nośnika – za 370 zł dostajemy 512 GB przestrzeni na dane, a więc za 1 GB płacimy 72 grosze. Przy takiej wydajności naszym zdaniem to nader korzystna oferta.

### PODSUMOWANIE

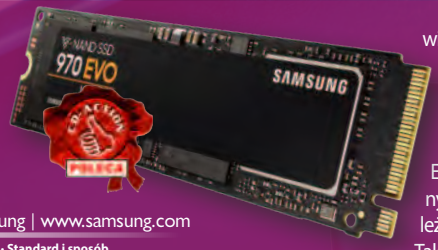
**5 lat gwarancji • rozsądny limit TBW • bardzo dobra wydajność niezależnie od zapełnienia**

**niewielki spadek wydajności przy dużym zapełnieniu.**

OCENA **9**

## | DYSK NVMe

## SAMSUNG 970 EVO




**Cena: 440 zł** | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 500 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** NVMe, M.2 2280 • **Deklarowane transfery:** 3400 MB/s odczyt, 2300 MB/s zapis • **Inne:** 300 TBW, 5 mln h MTBF

**Jeden** z najlepszych dysków Samsunga i zarazem nośnik, który w testach praktycznych wypada nawet lepiej niż w syntetycznych. Zresztą, nawet w tych ostatnich nie jest źle, gdyż tutaj odczyt i zapis sekwencyjny wynoszą odpowiednio 2353 i 2285 MB/s, a w przypadku próbek 4K: 47 i 175 MB/s. Praktyka jednak pokazuje, że przy kopiowaniu bardzo dużych plików 970 Evo jest drugim najszybszym testowanym przez nas dyskiem w tej kategorii pojemności – tuż po Samsungu w wersji Pro. Przy zapełnieniu zwalnia o ok. 20% dla dużych i średnich plików, co nominalnie rzeczą ujmując jest takim sobie wynikiem – ale na tle konkurencji wypada fenomenalnie: w tym przypadku jest i tak szybszy od wielu modeli pracujących „na pusto". Przy okazji jasne staje się co innego: wspomniany wcześniej Samsung 970 Pro na tle modelu Evo jest zupełnie nieopłacalny – no chyba że komuś zależy na większej żywotności. Tak czy inaczej jednak nie jest to najtańszy dysk.

### PODSUMOWANIE

**bardzo dobra wydajność, szczególnie w operacjach na dużych plikach • choć zwalnia, jest również bardzo szybki przy dużym zapełnieniu • 5 lat gwarancji • rozsądny limit TBW.**

**trochę drogi • spadek wydajności w operacjach na małych i średnich plikach przy dużym zapełnieniu**

OCENA **8+**

## | DYSK SATA 3

## WD Blue 3D NAND

**Cena: 300 zł** | Dostarczył: WD | www.wdc.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 500 GB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** SATA 3, 2,5" • **Deklarowane transfery:** 560 MB/s odczyt, 530 MB/s zapis • **Inne:** 200 TBW, 1,75 mln h MTBF

**Jeśli** chcemy pół terabajta z interfejsem SATA 3, to prócz omówionych w innych kategoriach i równie dobrych tutaj Cruciala, Samsunga czy Adaty, można rozważyć również WD Blue 3D 500 GB. To bardzo dobry dysk z linii, której najwyższe modele mają pojemność do 4 TB. Ten charakteryzuje się odczytem i zapisem ciągłym na poziomie 544 i 517 MB/s, z kolei w przypadku próbek 4K to odpowiednio 44 i 134 MB/s. Na pewno mocną stroną nośnika jest jego niewielka podatność na spowolniony zapis przy dużym zapełnieniu – tutaj zjawisko to ma charakter marginalny (ok. 1-2%), a w przypadku kopiowania dużych plików nie występuje. Na tle konkurencji nieco gorzej radzi sobie z wykonywaniem wielu zadań jednocześnie, ale wciąż są to wyniki na poziomie dobrym. Wszystko to w kontekście całkiem atrakcyjnej ceny sprawia, że jeśli nie możemy pozwolić sobie na NVMe, to WD będzie atrakcyjną alternatywą.

### PODSUMOWANIE

**niemal niewrażliwy na zapełnienie • przyzwoite osiągi • 5 lat gwarancji**

**nieco gorzej od topowych modeli wypada w testach wielozadaniowych**

OCENA **8+**

# Dyski SSD 1 TB

**Dyski** o pojemności 1 TB mogą już z powodzeniem zostać wykorzystane w roli szybkiego magazynu na dane, choć tutaj trzeba pamiętać, że w przypadku awarii odzyskanie danych nie jest na ogół możliwe. Oczywiście jako nośnik systemowy też się sprawdzą.

SSD, na którym przechowujemy dużo danych, powinien możliwie najlepiej znosić warunki pracy przy dużym zapełnieniu – o ile w przypadku nośnika systemowego na ogół pilnujemy, by pozostawało na nim mimo wszystko sporo wolnej przestrzeni, o tyle „przechowywalnie" plików często są zapchane po brzegi, a miejsce zwalniamy dopiero wtedy, kiedy tego naprawdę potrzebujemy. Dobrze byłoby, gdyby taki dysk pracował z wykorzystaniem interfejsu NVMe – jego przewaga nad SATA 3 w kwestii szybkości transferów jest niepodważalna. Oczywiście wiąże się to z koniecznością wygospodarowania gniazda M.2 na płycie głównej.

W przypadku modeli ze średniej półki nie powinno być z tym problemu – takowe są wyposażone na ogół w co najmniej dwa złącza tego typu. Problem może pojawić się, kiedy podstawką jest „mobo" starsze lub bardziej niskobudżetowe. Tutaj możemy posłużyć się jednak adapterem, który pozwoli wpiąć napęd NVMe w gniazdo PCIe x4. Najczęściej ma on formę karty rozszerzeń, którą instalujemy tak jak np. kartę graficzną. Niezależnie od wyboru, taki adapter kosztuje od 30 do 80 zł. Niekiedy znajdziemy go również w pudełku wraz z napędem SSD. Niezależnie już od pochodzenia, warto przed zakupem sprawdzić, czy płyta główna jest zdolna obsłużyć tego rodzaju sprzęt – w przypadku starszych modeli być może trzeba będzie przeprowadzić aktualizację ich oprogramowania. Możemy też oczywiście pozostać przy SATA 3 – w przypadku kopiowania naprawdę dużych ilości danych ograniczenia tego interfejsu dadzą się co prawda we znaki, ale to wciąż najbardziej ekonomiczny wybór, biorąc pod uwagę cenę za 1 GB pojemności.

## | DYSK NVMe

## PATRIOT VIPER VPR100

**Cena: 746 zł** | Dostarczył: Patriot | www.patriotmemory.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 1 TB • Technologia: SSD • **Standard i sposób podłączenia:** NVMe, M.2 2280 • Deklarowane transfery: 3300 MB/s odczyt, 2900 MB/s zapis • Inne: 1600 TBW, 2 mln h MTBF, radiator, podświetlenie RGB

**Tańszy** od WD Black, ale osiągami wcale od niego bardzo nie odstaje – w zapisie ciągłym dużych plików jest trochę wolniejszy (2,34 GB/s), ale już w testach syntetycznych na próbkach 4K osiąga lepsze wyniki (odczyt i zapis: 49,5 i 156 MB/s). Trochę gorzej od SN750 radzi sobie z pracą przy dużym zapełnieniu – widać to szczególnie przy pracy z małymi plikami, gdzie jest niemal o 1/4 wolniejszy. Zważywszy jednak na trochę niższą cenę, są to wartości, z którymi można się bez problemu pogodzić. Tym bardziej, że porównując wyniki testów pustego i zapełnionego Vipera, zobaczymy, że te praktycznie się nie zmieniają. Tym, co z całą pewnością cieszy, jest bardzo wysoki limit TBW, który wynosi aż 1600 TB. Dysk punktuje również radiatorem oraz podświetleniem RGB.

### PODSUMOWANIE

**+ bardzo wysoka ogólna wydajność • niewrażliwy na zapełnienie • radiator i podświetlenie RGB**

**– na tle ogólnej wysokiej wydajności gorzej wypadają testy z drobnicą • ciągle dość wysoka cena**

**OCENA 9**

## | DYSK NVMe

## WD Black NVMe SN750

**Cena: 929 zł** | Dostarczył: WD | www.wdc.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 1 TB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** NVMe, M.2 2280 • **Deklarowane transfery:** 3470 MB/s odczyt, 3000 MB/s zapis • **Inne:** 600 TBW, 1,75 mln h MTBF, radiator

**To bez wątpienia** jeden z najszybszych dysków na rynku. Niezależnie od testu osiąga wyniki na bardzo dobrym poziomie. W testach syntetycznych osiąga 1,9 GB/s w odczycie i 2,7 GB/s w zapisie. Oczywiście są szybsze nośniki, jak choćby niezrównany Samsung 970 Evo (ok. 3 GB/s w obu przypadkach!), WD Black jest jednak nieco tańszy, a praktyczne pokazują, że nieco lepiej radzi sobie z kopiowaniem drobnicy, a jego osiągi przy zapełnieniu w 80% pozostają w zasadzie niezmienione. Dodatkową zaletą jest porządny radiator w zestawie – trzeba jednak uważać przy zakupie, gdyż ten nie wszędzie może się zmieścić. To jednak wada użytkowa, która dotyczy wszystkich tak wyposażonych nośników. Jedynym poważnym minusem w przypadku SN750 jest tak naprawdę cena urządzenia: koszt 1 GB to aż 95 gr, co czyni go jednym z droższych nośników na rynku.

### PODSUMOWANIE

**+ bardzo dobra wydajność • niewrażliwy na zapełnienie • solidny radiator w komplecie**

**– wysoka cena • dość niski limit TBW**

**OCENA 8+**

## | DYSK SATA 3

## CRUCIAL MX500

**Cena: 485 zł** | Dostarczył: CRUCIAL | eu.crucial.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 1 TB • **Technologia:** SSD • **Standard i sposób podłączenia:** SATA 3, 2,5" • **Deklarowane transfery:** 560 MB/s odczyt, 510 MB/s zapis • **Inne:** 700 TBW, 1,8 mln h MTBF

**Jeden** z najciekawszych na rynku dysków pod względem stosunku ceny do jakości – w tym przypadku za 1 GB rzeczywistej pojemności płacimy ok. 50 gr. W zamian otrzymujemy nośnik, który w odczycie ciągłym osiąga niemal 550 MB/s, zaś w przypadku zapisu ciągłego – 466 MB/s. Wysoką wydajność potwierdzają testy praktyczne – również przy 80% zapełnieniu. Tutaj MX500 w części testów wypada nawet o połowę lepiej nie tylko od porównywalnej cenowo, ale i w niektórych przypadkach droższej konkurencji. Skąd takie dobre osiągi? Producent zastosował cache DRAM 1 GB i bufor cache SLC oraz 64-warstwowe pamięci NAND 3D TLC. Ceną za to jest jednak stosunkowo niski współczynnik TBW 360 TB. W przypadku magazynu na dane nie jest to jednak wielkim problemem – tym bardziej, że gwarancja to pięć lat.

### PODSUMOWANIE

**+ bardzo wysoka wydajność niezależnie od stopnia zapełnienia • atrakcyjna cena • obsługa szyfrowania • 5 lat gwarancji**

**– dość niski limit TBW**

**OCENA 8+**

## Drapieżne i wielkie

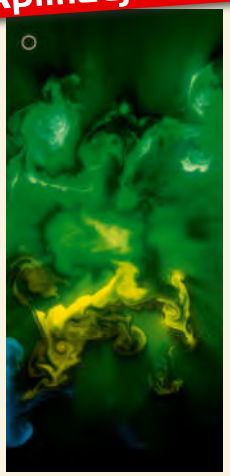
Acer, producent gamingowego sprzętu spod znaku Predator zapowiedział trzy monitory dla najbardziej wymagających użytkowników. Największy z nich, GC552K, to 55-calowe monstrum z panelem OLED, który dzięki czujnikowi światła potrafi dostosować się do warunków w pomieszczeniu. Czas reakcji to ledwie 0,5 ms, zaś zmienna częstotliwość odświeżania VRR – do 120 Hz. 37,5 cala będzie mieć z kolei ultrapanoramiczny X38, który wyposażono w matrycę 3840 x 1600 o czasie reakcji 1 ms i odświeżaną z częstotliwością 175 Hz. Ekran ten jest zgodny z technologią G-Sync. Bardziej tradycyjne proporcje ma Acer Predator X32 – tutaj dla odmiany wyświetlacz 4K i 144 Hz wspomaga G-Sync Ultimate. Wszystkie monitory charakteryzują się m.in. błędem w odwzorowaniu barw Delta E < 1, jasnością co najmniej 400 nitów i... astronomiczną póki co ceną powyżej 10 tys. zł.

www.acer.com

## Nie tak do końca darmowy

Używacie antywirusa Avast? No cóż, w takim przypadku historia waszej aktywności on-line prawdopodobnie została przez jego producenta sprzedana partnerom handlowym – po raz kolejny okazało się, że jeśli coś jest darmowe, to towarem jest użytkownik. Dziennikarze portalu PCMag odkryli, że włodarze tego popularnego programu za pieniądze udostępniali dane z komputerów, gdzie został on zainstalowany, najpierw firmie Jumpshot, a ta sprzedawała je dalej – m.in. Google'owi czy Microsoftowi (ta ostatnia, wraz z IBM, informację tę zdementowała), a także innym korporacjom. W ten sposób w świat poszły informacje na temat 100 spośród 435 mln użytkowników pakietu. Była to m.in. historia przeglądania wybranych witryn internetowych, w tym zakupów w sieci, a także identyfikatory sprzętowe oraz czasy dostępu. Dane według przedstawicieli firmy dane były anonimizowane. Warto dodać, że po wybuchu afery Avast zakończył działalność firmy Jumpshot. www.pcmag.com

## Aplikacja miesiąca



### Fluid Simulation Free

To nie jest program, który ma użyteczną funkcję – po prostu świetnie wygląda i pozwala się zrelaksować mizianiem po ekranie. Każde dotknięcie wyświetlacza powoduje tu wykwit kolorowej plamy, która po chwili zaczyna mieszać się z otoczeniem – tak jak mieszają się ze sobą dwa kolorowe płyny. Powstają zawirowania, zmienia się barwa, a jeśli aktywujemy w ten sposób więcej punktów – wszystkie zaczną się ze sobą łączyć. Wygląda to fenomenalnie, a dodatkowo mamy też możliwość zmiany prędkości przelewania się płynów, ich lepkości, ilości światła na ekranie itp. Aplikacja darmowa, choć można kupić pełną wersję lub odblokować niektóre ustawienia czasowo, oglądając wcześniej reklamę. Możemy też, korzystając z programu, ustawić sobie żywą tapetę.

Cena: darmowe, Premium – 7 zł (Android), 14 zł (iOS)
Platforma: Android, iOS

## Nowy-stary Ryzen

No proszę, niedawno Intel, teraz AMD. O ile jednak ten pierwszy wydał ponownie układ niezbyt interesujący dla graczy, o tyle producent Ryzenów odświeżył jednostkę znaną i lubianą. Ryzen 5 1600 wrócił do gry wykonany z wykorzystaniem procesu 12 nm, a nie 14, jak dotychczas. Według doniesień ten nowszy osiąga nieco wyższe wyniki i jest tylko minimalnie wolniejszy od Ryzena 5 2600. Odświeżoną wersję rozpoznacie po numerze OPN: YD1600BBAFBOX.

www.amd.com

## Na jakich kartach gramy?

Graficznych, no przeca! Ale jeśli wgłębić się w szczegóły – a zrobiła to firma analityczna JPR we współpracy m.in. z portalem Wccftech – to okaże się, że w przebadanej przez nich grupie reprezentatywnej 55% grających ma układ Nvidii. Ponad 1/4 z nich gra na układach RTX, ponad 1/8 korzysta z układów z rodziny GTX 16XX, a reszta – ze starszych chipów. W tym samym badaniu wyszło, że większość ankietowanych używa procesorów AMD – choć tu już nie podzielono się dokładnymi danymi. Co ciekawe, aż 41% posiadaczy tych układów deklaruje, że przy zmianie karty graficznej... nie kupi Radeona.

wccftech.com

## Nowe na rynku

### Corsair MM500

To nowa, gigantyczna podkładka w ofercie znanego producenta peryferiów. Ten dywan dla myszy ma wymiary 122 x 61 cm – co przy grubości 3 mm sprawia, że na pewno będzie dobrze widoczny na biurku i pomieści wszystkie akcesoria, włącznie z klawiaturą i zestawem słuchawkowym. Powierzchnia wyłożona została śliskim materiałem, krawędzie zaś – by podnieść żywotność podkładki – solidnie obszyte. Tym razem mousepad ma jednolity czarny kolor z logo producenta w lewym dolnym rogu.

**Cena: 200 zł**
**www.corsair.com**

### SPC Gear Lix Plus

Polski producent i dystrybutor SPC Gear wprowadza do sprzedaży nowe, wyjątkowo lekkie gryzonie. Lix Plus z sensorem PMW3360 ma ważyć ledwie 59 g. Tak niską wagę osiągnięto dzięki korpusowi o strukturze plastra miodu. Myszka ma pracować z prędkością nawet 6,35 m/s, pod głównymi przyciskami spoczywają zaś przełączniki Omron. Gryzoń kosztuje 180 zł, ale za 120 zł można też kupić tańszy model Lix z sensorem PMW3325. Póki co myszki dostępne w przedsprzedaży – premiera na początku marca.

**Cena: 120-180 zł**
**www.spcgear.com**

### Genesis Irid 353

Coś dla tych, którzy chcą upchnąć peceta w możliwie jak najmniejszej obudowie. Irid 353 z oknami z hartowanego szkła ma wymiary 429 x 210 x 393 mm, pomieści zaś chłodzenie CPU o wysokości 163 mm i grafikę o długości 375 mm. W razie potrzemy możemy też wstawić dwa zestawy AiO o długości chłodnicy do 240 mm. Oprócz wersji podstawowej kosztującej 200 zł kupimy też edycję ARGB. W zamian za dodatkowe 90 zł dostajemy tu o jeden wentylator więcej, a wszystkie są podświetlone.

**Cena: 200-290 zł**
**pl.genesis-zone.com**



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

# Tracer Madmad RGB

**Cena: 86 zł** | Dostarczył: Tracer | www.tracer.pl

**PARAMETRY** • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Długość kabla:** 2,1 m • **Sposób podłączenia:** kabel 2 x mini-jack, USB (podświetlenie) • **Wbudowany mikrofon:** tak, na elastycznym pałąku • **Inne:** na muszli regulacja głośności, podświetlenie RGB • **Waga:** 300 g

Na zdjęciu wyglądają niestety lepiej niż w rzeczywistości.

**Zacznijmy** od rzeczy najgorszej, formy mianowicie. **Te słuchawki są po prostu kiczowate**. Podświetlenie RGB na muszlach błyska z dużą częstotliwością, kiepska jakość plastiku zaś sprawia, że całość wygląda tanio i paskudnie. Na szczęście wystarczy wyciągnąć wtyczkę USB odpowiedzialną za iluminację, by było lepiej – choć i w tym wypadku całość wygląda co najwyżej poprawnie. W kwestiach użytkowych jest lepiej. Przede wszystkim – wygoda. Wielkie muszle i dwuczęściowy pałąk z napinaczem sprawiają, że sprzęt nawet przy dłuższych sesjach nie męczy i nie uciska. Jak przystało na **model dla graczy**, nacisk położono tu na najniższe rejestry – gra się bardzo dobrze. Cierpi na tym jednak środek i góra, co słychać przede wszystkim w przypadku wokali i gitar – przytłumionych, trochę niewyraźnych. Innymi słowy: **grać można, do muzyki jednak nie polecam**, są lepsze modele. Również w ofercie samego Tracera – jeśli komuś obojętny jest sposób podłączenia, to niezmiennie polecamy testowany przez nas już jakiś czas temu model Thunder 7.1. Podłączymy je poprzez port USB, ale w zamian dostajemy nienaganną formę i zauważalnie lepszą niż tu jakość dźwięku. Cena tych ostatnich? Nieco ponad 100 zł. **Krigore**

### PODSUMOWANIE

**+** **bardzo wygodne • wyraźny, przyjemny bas • sprawdzą się w graniu • cena**

**−** **kiczowaty wygląd • brak możliwości odpięcia lub schowania mikrofonu, jak i jego wyłączenia • takie sobie do muzyki**

**OCENA 6+**

# Liocat HP 785C

**Cena: 90 zł** | Dostarczył: Liocat | www.liocat.com

**PARAMETRY** • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Długość kabla:** 2,1 m • **Sposób podłączenia:** kabel 2 x mini-jack, USB (podświetlenie) • **Wbudowany mikrofon:** tak, na elastycznym pałąku • **Inne:** na muszli regulacja głośności, podświetlenie RGB • **Waga:** 258 g (bez kabla)

Wyglądają nieźle, działają poprawnie.

**Bez** wątpienia zaletą zestawu Liocat jest jego cena: za dziewięć dych dostajemy słuchawki z mikrofonem, które sprawdzą się podczas grania. Stosunkowo niska cena w tym przypadku nie znalazła jednak odzwierciedlenia w wykonaniu. Pomarańczowe akcenty na tle czarnej obudowy wyglądają dość ciekawie, nadając sprzętowi nieco agresywnego charakteru. Wrażenia nie psuje nawet tak sobie wyglądający z bliska plastik. Dla odmiany fajnie prezentują się kratownice przykrywające muszle od zewnątrz, które dodatkowo podświetlono zmieniającymi cyklicznie barwę diodami RGB. Jeśli jednak chcemy zrezygnować z iluminacji, wystarczy nie podłączać dodatkowej wtyczki USB. Za sam dźwięk odpowiadają już jednak dwa mini-jacki. Kabel w oplocie sprawia solidne wrażenie: jest gruby, dobrze wygląda, a długość 2,1 m pozwala na wygodne wpięcie zestawu do tylnych gniazd obudowy peceta. Sterowanie głośnością znalazło się jednak nie na wspomnianym przewodzie, ale na lewej muszli. Niestety, zabrakło możliwości wyłączenia mikrofonu, a on sam, choć dzięki elastycznemu ramieniu możemy go łatwo ustawić, jest nieodpinany. Pracuje jednak zaskakująco dobrze. Sprzęt, jak już wspomniałem, **jest dobry do grania**, za czym przemawia soczysty i przyjemny bas, który przełoży się na satysfakcjonujące efekty, szczególnie w strzelankach. **Do słuchania muzyki nadają się umiarkowanie:** całość brzmienia jest co prawda przyjemnie ciepła, ale środki sprawiają wrażenie pozbawionych wyrazistości. Zważywszy jednak na dużą wygodę użytkowania i niską cenę, są to słuchawki zdecydowanie warte uwagi. **Krigore**

### PODSUMOWANIE

**+** **niezły wygląd • solidne okablowanie • wygodne • sprawdzają się w grach • cena**

**−** **brak wyłącznika mikrofonu i brak możliwości jego odpięcia • przeciętny dźwięk w muzyce**

**OCENA 7+**

# Cooler Master MH670

**Cena: 470 zł** | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

**PARAMETRY** • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 1,7 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB lub kabel mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na muszli regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu, przycisk dźwięku przestrzennego, ładowanie micro-USB, gniazdo mini-jack, pokrowiec, przejściówka USB-C • **Waga:** 346 g

Jeden z najciekawszych zestawów „bez kabla" pod względem stosunku jakości do ceny.

**To** bez wątpienia udana próba ucięcia kabla w wykonaniu Cooler Mastera. MH670 są zestawem, który pozwala nam połączyć się z komputerem lub konsolą za pomocą niewielkiej przystawki USB lub przewodowo – z zastosowaniem kabla mini-jack. Niezależnie od tego, który z trybów wybierzemy, możemy cieszyć się dźwiękiem, który jest wyraźny, precyzyjny, a przy tym równocześnie przyjemny i całkiem zrównoważony. Co ciekawe, w tym drugim przypadku basy jakby są bardziej eksponowane – nie zmienia to jednak faktu, że MH670 brzmią świetnie i nadają się zarówno do elektronicznej rozgrywki, jak i słuchania muzyki. W tym ostatnim przypadku lepiej jednak nie włączać wirtualizacji – w trybie 7.1 górne partie są nazbyt eksponowane, przez co dźwięk nabiera metalicznego, nieprzyjemnego wyrazu.

Jeśli chodzi o konstrukcję – trudno mieć jakiekolwiek zarzuty. Zestaw jest wygodny i niestraszne mu nawet wielogodzinne sesje. Muszle dobrze przykrywają uszy i choć czuć pewien nacisk, w gruncie rzeczy są wygodne. Odpinany mikrofon można łatwo ustawić i choć zaślepka jego gniazda irytująco odstaje, to w gruncie rzeczy zestaw prezentuje się estetycznie.

Najsłabszym – co nie znaczy, że złym – elementem zestawu jest mikrofon. Z szumami radzi sobie dobrze, ale w jego przypadku słychać różnicę zależnie od trybu pracy. Gdy używamy go bez kabla głos jest odczuwalnie bardziej przytłumiony, dopiero gdy podepniemy przewód, nabiera wyrazistości. Oczywiście w komunikacji to nie przeszkadza – z powodzeniem gawędziłem podczas zabawy w World of Tanks przez długie godziny i druga strona nawet nie zauważyła, że zmieniłem zestaw. A propos długich posiadówek: zestaw wytrzymuje bez ładowania ok. 20 godzin pracy – a więc naprawdę nieźle.

Na koniec słowo o cenie. Słuchawki jeszcze nie trafiły do polskiej dystrybucji, według danych producenta powinny jednak kosztować ok. 470 zł – czyli niewiele drożej od świetnego pod względem stosunku ceny do jakości Corsaira HS70. A to czyni MH670 jednym z najciekawszych modeli (opcjonalnie) bezprzewodowych. **Krigore**

### PODSUMOWANIE

**+** **bardzo dobrej jakości dźwięk niezależnie od trybu • wygodne • estetyczny wygląd • atrakcyjna cena**

**−** **w trybie bezprzewodowym mikrofon trochę przytłumiony • wirtualne 7.1 nie nadaje się do muzyki**

**OCENA 8+**

# DJI Robomaster S1

**Cena: 2500 zł** | Dostarczył: DJI | www.dji.com

**PARAMETRY** • **Wyposażenie:** czterokołowa jednostka centralna z kołami mecanum, ruchoma wieża (zakres ruchów 270 st. – poziom, 55 st. – pion), sześć stref czujników pancerza, działko z gimbalem i miotaczem fotonów oraz kulek • **Komunikacja:** Wi-Fi 5 (połączenie poprzez router lub bezpośrednio z telefonem), aplikacja Android lub iOS, dioda LED, głośnik • **Zasilanie:** wymienialna bateria 2400 mAh, ok. 30 min pracy • **Wymiary:** 32 x 24 x 27 cm • **Waga:** 3,3 kg

Futurystyczny wygląd to jedna i wcale nie najważniejsza zaleta tego robota.

**Nauka** poprzez zabawę – a w tym wypadku toczenie bitew. Robomaster S1 **jest czterokołowym, programowalnym robotem**, który przypomina znane z filmów SF pojazdy bojowe. Taka też jest rola tej zabawki: możemy tu zmagać się z innymi S1, jak i uczyć się zasad programowania – w czym zresztą pomaga interesujące wyposażenie Robomastera. Dzięki kołom mecanum, które wyposażono w ułożone pod kątem 45 stopni rolki, Robomaster może poruszać się we wszystkie strony bez stosowania układu skrętnego. Konfiguracja jest prosta: ściągamy apkę, skanujemy kod i łączymy się z telefonem lub domowym routerem. W ten sposób zyskujemy bezpośrednią kontrolę nad robotem i zaraz możemy przystąpić do jego konfiguracji. Możliwości jest tu sporo: posiłkując się Scratchem lub Pythonem, **możemy tworzyć schematy lub wręcz całe scenariusze zachowań na polu bitwy, jak i „uczyć" nasz pojazd np. pokonywania toru przeszkód**. Mamy przy tym kontrolę nad napędem, wieżą czy bronią pokładową. Twórcy zadbali o prostotę obsługi: możemy od razu rzucić się na głęboką wodę, ale i skorzystać z gotowców, a także wgryźć się w materiał zgromadzony w dziale Roboacademy, gdzie seria tutoriali nauczy nas kompleksowej obsługi. Bez wątpienia jest to zabawka dopracowana i bardzo przyjemna w użytkowaniu: już w godzinę po wyjęciu z pudła DJI omijał kapcie, atakował misie czy automatycznie podążał za kręcącymi się po domu domownikami.

Równocześnie jednak nie jest to zabawka dla wszystkich. Pierwszy minus jest taki, że w kwestii nauki programowania i logiki stojącej za sterowaniem ten sam materiał możemy przyswoić, posiłkując się o wiele tańszymi zestawami klocków, jak choćby testowanym przez nas jakiś czas temu zestawem Abilix. Kolejną sprawą jest **cena S1, która jest absurdalnie wysoka**. Mało tego – żeby w pełni wykorzystać możliwości pojazdu i prowadzić w domowym zaciszu bitwy, musimy mieć takie dwa. Zawsze można jednak wkręcić się w grupę entuzjastów i robić z nimi ustawki, a w międzyczasie dopieszczać plany na wspomniane bitwy lub – korzystając z nieoficjalnych akcesoriów – skupić się na czysto edukacyjnym aspekcie. Siłą rzeczy jednak to dodatkowy koszt. Cóż, to sprzęt wyjątkowo ciekawy – tyle że z różnych względów przeznaczony dla wąskiego grona użytkowników. ■ **Krigore**

## PODSUMOWANIE

➕ **świetna, dopracowana konstrukcja • duże możliwości edukacyjne... • ...ale i bardzo przyjemna zabawka • prosta obsługa**

➖ **pół godziny żywotności baterii • by naprawdę zaszaleć, trzeba mieć takie dwa • drogi jak pierun**

**OCENA 6**

# Honor Band 5

**Cena: 130 zł** | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

**PARAMETRY** • **Wyświetlacz:** dotykowy AMOLED 0,95", kolor, 120 x 240 • **Wbudowane sensory:** akcelerometr, pulsometr, żyroskop • **Komunikacja:** Bluetooth 4.2 BLE • **Akumulator:** 100 mAh, deklarowany czas pracy ok. 20 dni • **Wymagania:** smartfon z Androidem 4.4 lub iOS-em 9.0 • **Inne:** kabel ładujący z przystawką (ładowanie przez styki), wymienny pasek, wodoszczelność (50 m), wibracje • **Wymiary:** 43 x 17,2 x 11,5 mm • **Waga:** 23 g

Wbrew pozorom pasek można wymienić – trzeba jednak trochę pokombinować.

**To** bardzo ładna opaska. Ekran co prawda, jak to bywa z tego rodzaju urządzeniach, zajmuje jedynie część frontu, jednak możliwość wymiany tarczek w zupełności to rekompensuje. Spośród 64 (licząc z tymi do pobrania w towarzyszącej aplikacji Huawei Zdrowie) wybrać można takie, które odpowiadają różnym stylom graficznym i wyświetlają nie tylko godzinę, ale liczbę przebytych kroków czy spalonych kalorii. Ekran to AMOLED – zabrakło jednak opcji ciągłego wyświetlania godziny. Możemy co najwyżej ustawić wygaszanie ekranu po pięciu minutach, jasność zaś regulujemy w skali pięciostopniowej. **Opaska pozwala monitorować szeroko pojmowaną aktywność**: sprawdzimy jakość snu, puls, natlenienie krwi, co jest cechą dość unikatową, Band 5 zostanie również asystentem sportowym, zapisując m.in. nasze osiągi podczas biegów, marszy, spacerów czy pływania. Możemy sobie ustawić określony cel – trasy jednak nie zapiszemy, brak tu GPS-a.

Standardowo mamy do wyboru kilka skórek. Jeśli jednak pozaglądamy do towarzyszącej aplikacji, jest ich o wiele więcej.

Ogólnie jednak jest to dość proste urządzenie, które oprócz wymienionych funkcji daje nam możliwość sterowania multimediami czy odczytywania powiadomień z telefonu. Bardzo ciekawym bonusem w moim przypadku – opaskę testowałem z telefonem Honor View 20 – była możliwość zdalnego zrobienia zdjęcia. Po ustawieniu smartfona i włączeniu aparatu, na opasce pojawiał się spust migawki. Wystarczy go nacisnąć, by telefon zrobił zdjęcie. To ciekawa alternatywa dla selfie sticków, by zadziałała, trzeba mieć jednak aparat z Androidem z nakładką Magic UI.

Po miesiącu testów jestem z opaski zadowolony. Szkoda co prawda, że nie trzyma dłużej na baterii: trzeba ją ładować co 5-7 dni przy aktywnych wszystkich funkcjach. Jeśli wyłączymy pulsometr i monitorowanie snu – wytrzyma dwa razy tyle. Trzeba też pamiętać, że **rozładowanej opaski nie przywrócimy do życia bez specjalnej przypinki**, która doprowadzi napięcie do styków pod spodem urządzenia – uciążliwe jednak jest to jedynie, gdy podróżujemy i zapomnimy ją zapakować. ■ **Krigore**

## PODSUMOWANIE

➕ **dobrej jakości ekran • monitorowanie aktywności, w tym pływania • dużo tarcz do wyboru • prosty i estetyczny interfejs • atrakcyjna cena**

➖ **dość ograniczona żywotność baterii • pasek można wymienić – ale dużo trudniej niż u konkurencji**

**OCENA 8**



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

# Razer Huntsman Tournament Edition

**Cena: 550 zł** | Dostarczył: Razer | www.razer.com

**PARAMETRY** • **Dodatkowe klawisze:** brak • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, wewnętrzna pamięć, makra, przełączniki Razer Linear Optical • **Wymiary:** 362 x 140 x 37 mm • **Waga:** 0,75 kg

W rzeczywistości podświetlenie jest nieco bardziej subtelne, niż na zdjęciu.

**Już** od początku zwraca uwagę sposobem podłączenia. Z komputerem komunikuje się z wykorzystaniem odpinanego kabla USB-C. Gniazdo zaś znajdziemy nie na środku, jak to zazwyczaj bywa, ale u góry, blisko lewej krawędzi. **To model turniejowy** – zabrakło więc bloku numerycznego, jak i dodatkowych klawiszy. W praktyce to jednak nie przeszkadza, gdyż Huntsman jest modelem przeznaczonym wyłącznie do grania. Świadczą o tym nie tylko niewielkie rozmiary i wspomniany, odpinany kabel, który ułatwia transport, ale przede wszystkim zamontowane przełączniki optyczne, gdzie do aktywacji wykorzystuje się wiązkę światła. Standardowo jest ona przysłonięta – dopiero w momencie przyciśnięcia klawisza może ona swobodnie oświetlić detektor, co natychmiastowo przekłada się na aktywację klawisza. Do Huntsmana trafiły czerwone, czyli przełączniki o charakterystyce liniowej, cechujące się wyjątkową wręcz czułością: 40 g – tyle wynosi nacisk potrzebny do aktywacji, która zaś następuje po przebyciu ledwie 1 mm. W praktyce więc wystarczy ledwie muśnięcie, by nastąpiła reakcja. **To wyjątkowo szybka i czuła klawiatura** – do tego stopnia, że żeby na niej sprawnie pisać, trzeba się po prostu przyzwyczaić: początkowo pojawia się mnóstwo przypadkowych wciśnięć. Niekiedy wystarczy oprzeć palce na klawiszach, by wciśnięcie zostało zarejestrowane. O dziwo, w grach mi to jednak nie przeszkadza – wprost przeciwnie! Tutaj do olbrzymiej responsywności przywyka się szybciej, a krótki czas reakcji jest przecież pożądany, szczególnie w sieciówkach – np. w Battlefielda grało mi się fenomenalnie. Do formy nie mam żadnych zarzutów. Jakość wykonania jest bardzo wysoka, oprogramowanie zaś pozwala nie tylko dostosować podświetlenie, ale i ustawić makra, a potem w ramach profili zapisać całość w pamięci wewnętrznej urządzenia. Szkoda, że w opakowaniu zabrakło podstawki pod nadgarstki – przydałaby się, zważywszy, że nie jest to model niskoprofilowy. Trochę rekompensują to dwustopniowe nóżki – w praktyce mamy więc trzy warianty nachylenia klawiatury do wyboru. **Ogółem to świetny sprzęt – obawiam się jednak, że wielu piszącym może nie przypaść do gustu**, szczególnie już początkowo, ze względu na bardzo wysoką czułość. Należy też oczywiście pamiętać, że nie ma tu bloku numerycznego. Jeśli jednak głównie gracie, a piszecie raczej okazjonalnie – będziecie zadowoleni. **Krigore**

## PODSUMOWANIE

**+ świetnie nadaje się do grania... • ...i do przewożenia • bardzo wysoka jakość wykonania • odpinany kabel USB-C • duże możliwości oprogramowania**

**− dla wielu do pisania może być zbyt czuła • brak podstawki pod nadgarstki • bardzo wysoka cena**

**OCENA 8**

# LG 27GL850

**Cena: 2150 zł** | Dostarczył: LG | www.lg.com

**PARAMETRY** • **Przekątna:** 27" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** nano IPS, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** 144 Hz • **Kontrast:** 1000:1 • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, 1 x DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 39/0,5 W • **Inne:** FreeSync, G-Sync Compatible, wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, redukcja czerni, crosshair, pivot, regulacja wysokości i pochylenia, HDR10 • **Wymiary:** 614 x 560 x 365 mm • **Waga:** 6,1 kg

Przeznaczony do grania, wyposażony w szybką matrycę i nienaganny w formie.

**Najnowszy** ekran LG to kolejna próba wprowadzenia nano IPS pod strzechy. W teorii matryce wykonane w tej technologii cechują się nie tylko dobrym odwzorowaniem kolorów, z których znane są tradycyjne IPS-y, ale przy tym niwelują długi czas reakcji. Wygląda na to, że w praktyce też się udało: 27GL850 jest pierwszym takim ekranem z czasem reakcji 1 ms.

Matryca nieźle radzi sobie z odwzorowaniem kolorów i przejściami gradientowymi (choć w pierwszym aspekcie jest zdecydowanie lepsza). Do tego dochodzi **działający jak należy HDR10 oraz częstotliwość odświeżania na poziomie 144 Hz**. To kwestia o tyle istotna, że to wciąż monitor głównie gamingowy. Liczba herców idzie natomiast tutaj w parze z bardzo krótkim, wspomnianym wcześniej czasem reakcji. W grach sprawdza się to doskonale, podobnie jak wszelkie opcje dodatkowe – z rozjaśnianiem ciemnych miejsc, funkcją crosshair i profilami kolorystycznymi do różnych gier na czele.

Doskonale monitor wypada także pod względem kątów widzenia, szkoda tylko, że matryca, choć do grania nadaje się wyśmienicie, dla grafików będzie raczej przeciętna. Weźmy choćby fabryczną temperaturę barw: profil opisany jako ciepły odbiega znacznie od wzorcowych 6500 K. By wycisnąć z ekranu maksimum możliwości, przydałaby się kalibracja lub przynajmniej samodzielne pogmeranie w opcjach kolorystycznych. Do tego, choć maksymalna jasność (szczególnie przy włączonym HDR) wypada bardzo dobrze, to niestety przekłada się na **wysoką jasność minimalną**, co może przeszkadzać podczas użytkowania po ciemku.

W pakiecie otrzymujemy również technologie synchronizacji obrazu FreeSync, G-Sync Compatible oraz rozdzielczość QHD zamkniętą w 27-calowym ekranie, który wieńczy elegancka obudowa o stosunkowo drapieżnym designie. Biorąc pod uwagę, że za to wszystko musimy zapłacić nieco ponad 2000 złotych, to LG 27GL850 jawi się jako ciekawy ekran do intensywnego grania i okazjonalnej, aczkolwiek ze względu na rozdzielczość wygodnej pracy. To bardzo dobry sprzęt – szczególnie jeśli bardziej zależy nam głównie na rozrywce. **Ninho**

## PODSUMOWANIE

**+ dobre kąty widzenia • niezłe odwzorowanie kolorów • IPS z odświeżaniem 144 Hz! • HDR10**

**− standardowa temperatura barw odbiega od wzorcowej • wysoka jasność minimalna**

**OCENA 8**

# Magia składanego ekranu

Złożył, nie złamał: **Krigore**

**Rok 2019 zapisze się w historii elektroniki użytkowej jako przełomowy. Wtedy to oficjalnie w smartfonach pojawiły się składane ekrany. Różnie można do nich podchodzić, fakty jednak są takie, że w budowie telefonów to największa nowinka od czasu premiery iPhone'a.**

**Składane telefony powstają w oparciu o technologię, która w wielu przypadkach jeszcze raczkuje.**

**Pierwszym** w historii zaprezentowanym publicznie smartfonem ze składanym ekranem nie był jednak, jak można przypuszczać, Samsung Galaxy Fold. Koreańskiego giganta wyprzedzili Chińczycy i niezbyt znana szerzej firma Royole. Pod koniec 2018 roku zaprezentowała ona FlexPai – smartfon ze zginanym wyświetlaczem, który – jak na pierwsze zastosowanie takiej technologii – wcale nie szokował ceną. Kwoty w zamówieniach przedpremierowych zaczynały się od ok. 5000 zł. Do sprzedaży jednak trafił na początku roku 2019 – i tym samym zaczęła się nowa era, której najbardziej znaczącym punktem była premiera wspomnianego Galaxy Folda. Droga do tego jednak była długa i wyboista. A co najważniejsze – jej końca jeszcze nie widać.

## Od konceptu do wygibasów

Każdy, kto chociaż raz był na różnego rodzaju targach sprzętowych lub śledził relacje z tychże, wiedział, że rewolucja nadchodzi. Nokia, Sony, Samsung, Asus i inni producenci od lat prężyli muskuły, pokazując różnego rodzaju koncepty. A to telefon-opaska zawijający się wokół nadgarstka, a to model składany jak książka lub zginany w pół. Ekrany futurystycznych urządzeń przybierały najróżniejsze kształty, rozmiary i barwy, ale wszystkie miały jedną cechę wspólną: były pokazywane za szybką. Nic w tym jednak dziwnego – to, co dziś widzimy już w sklepach, jest wynikiem lat badań i opracowywania nowych technologii na bazie rozwiązań, które jeszcze nie tak dawno były szczytem marzeń entuzjastów smartfonów.

Pierwsze prace nad składanym smartfonem rozpoczęły się już na początku wieku, co zaowocowało kilkoma studyjnymi modelami telefonów – były to jednak konstrukcje segmentowe, gdzie ekrany, choć pracowały jak jeden, w istocie były niezależnymi od siebie wyświetlaczami. Szansa na zmianę tej sytuacji pojawiła się dopiero wraz z upowszechnieniem się ekranów OLED. Technologia ta, choć w postaci wyświetlaczy istniała już w 1999 roku, dopiero w 2013 roku została zaprezentowana jako sposób na konstruowanie urządzeń z niekoniecznie płaskimi ekranami. Pierwsze zaś głośne zastosowanie tego typu rozwiązania miało miejsce w roku 2014, kiedy do sprzedaży wszedł Galaxy Note Edge, którego jedna z krawędzi ekranu była zagięta.

Worek z pomysłami rozwiązał się dopiero w 2018 roku – wtedy to ujawniono, że nad konceptami składanych ekranów pracują LG, Microsoft i Samsung. Dopiero wówczas stało się jasne, że to właśnie ekrany OLED są technologią, która jest w tym przypadku niezastąpiona. Niewielka grubość i podatność na zmianę kształtu były głównymi zaletami tych matryc – na tle tych cech świetne parametry obrazu czy niewielkie zapotrzebowanie na energię wydawały się jedynie miłymi bonusami. Stworzenie odpowiedniego wyświetlacza do składanego smartfona było więc poniekąd naturalną konsekwencją prac rozwojowych nad następcą LCD. Pozostało jedynie opracować odpowiednie pudełka.

## Wyrok w zawiasach

Wbrew temu, co można powszechnie sądzić, **najtrudniejszym elementem konstrukcyjnym składanych**

**ekranów jest nie tyle sam ekran czy matryca, co... zawias pozwalający składać całą konstrukcję**. Z jednej strony musi on być na tyle wytrzymały, żeby telefon się nie rozsypał, z drugiej zaś – wyjątkowo precyzyjny i stosunkowo niewielki. Początkowo producenci eksperymentowali z przeniesieniem zawiasów zastosowanych w laptopach – szybko jednak okazało się, że te są zbyt mało solidne lub zwyczajnie za duże. Inna sprawa, że w przypadku telefonów zawiasy musiały też utrzymać stopień krzywizny ekranu, co w laptopach nie było konieczne.

Jak trudne jest to zadanie, świadczy choćby fakt, że zadaniu stworzenia odpowiedniego zawiasu do składanego smartfona ledwo podołał Samsung. Producent nie pochwalił się, ile trwały i jak wiele środków pochłonęły prace. Wiadomo jednak, że konstrukcja w tym wypadku składa się z trzech zespołów ruchomych elementów odpowiadających za stabilność i samo składanie się całej obudowy, a także opracowanego przez Samsunga kompozytowego polimeru i elastycznego kleju, który pozwala ekranowi zginać się, nie rozwarstwiając się przy tym. Dlaczego zatem ledwie? Cóż, całość działa dobrze, ale nie tak dobrze, jak chciałby tego wytwórca. Wytrzymałość Galaxy Folda Samsung oszacował na 200 tys. złożeń. Portal CNET powiedział jednak „sprawdzam" i przeprowadził zautomatyzowany test, który zresztą był streamowany w sieci. Wyniki były rozczarowujące. W warunkach nielaboratoryjnych smartfon przestał działać po 120 tys. złożeń – czyli rzeczywista wytrzymałość okazała się sporo mniejsza od deklarowanej. Z drugiej jednak strony trzeba podkreślić, że ten wynik i tak jest ekwiwalentem ok. 3 lat intensywnego użytkowania smartfona.

Ale wygląda na to, że koreański gigant ma już pomysł, jak ominąć problem. Według złożonego przez Samsunga patentu, Galaxy Fold 2 – bo należy domniemywać, że nowe rozwiązanie trafi do tego właśnie telefonu, który wedle plotek zostanie zaprezentowany już w najbliższych miesiącach – będzie miał ukryty pod ekranem zawias magnetyczny. W porównaniu do konstrukcji użytej w pierwszej edycji smartfona ma on zaskoczyć prostotą i niewielkimi rozmiarami. Światło na temat stopnia skomplikowania konstrukcji dotychczasowo użytkowanych zawiasów mechanicznych rzucił Huawei. Przedstawiciel tej firmy ujawnił, że zawias w Mate X składa się z ponad 200 części. Każde ułatwienie konstrukcji i zmniejszenie gabarytów jest tu więc na wagę złota.

## Błyszczące lico

Patrząc jednak na historię wzlotów i upadków Galaxy Folda, nie sposób dojść do wniosku, że od początku głównym winowajcą podchwytywanych przez prasę problemów był nie sam wyświetlacz sensu stricte i nie zawiasy, ale wykończenie matrycy. Pojawiały się przypadki rozklejania, omyłkowego zrywania zabezpieczenia, jak również nieszczelności na brzegach owocujących przedostawaniem się zanieczyszczeń do matrycy. Nic w tym dziwnego – za ochronę ekranu odpowiadają warstwy polimeru, któremu daleko do szkła stosowanego w telefonach o sztywnej konstrukcji. Są gorsze pod względem odporności na zarysowania, trwałości, właściwości optycznych i – jak się okazało w przypadku Folda – również zapewnienia odpowiedniej szczelności. Wygląda jednak na to, że i to może się wkrótce zmienić.

Jeszcze rok temu firma Corning – czyli producent słynnego Gorilla Glass – pochwaliła się pierwszymi próbkami inżynieryjnymi wyginającego się szkła. By sprostać trudnym warunkom pracy, jakie okrywa napotyka w przypadku składanych smartfonów, jej grubość musi być odpowiednio niska. Zaprezentowane publicznie szklane okleiny miały zaledwie 0,1 mm i bez problemu wyginały się o 180 stopni przy zachowaniu promienia krzywizny 5 mm. Produkt jednak wciąż nie jest gotowy – według najnowszych doniesień firma dysponuje obecnie szkłem o grubości 75 mikrometrów (czyli o 1/4 cieńszym niż poprzednio), które zachowuje ten sam promień krzywizny i wytrzymuje 200 tys. cykli zgięcia bez widocznych uszkodzeń. Przedstawiciele firmy szacują jednak, że dostarczenie gotowego produktu zajmie im jeszcze nawet kilkanaście miesięcy.

Jak widać, **składane telefony powstają w oparciu o technologię, która w wielu przypadkach jeszcze raczkuje**. O ile same wyświetlacze prezentują się naprawdę nieźle, sporo pozostało do zrobienia w innych obszarach. Najważniejsze jest jednak co innego: osiągnięcie efektu skali. Bez tego nawet najlepsze pomysły okażą się zwyczajnie za drogie w implementacji. Wszystko zatem w naszych rękach. Jak w najbliższych latach nie zagłosujemy portfelami, składane smartfony podzielą los ekranów 3D. |CDA|

# SKŁADANE EKRANY W PRAKTYCE

**Możliwość złożenia ekranu znalazła już praktyczne zastosowanie w kilku wypuszczonych na rynek lub zaprezentowanych modelach telefonów. To konstrukcje, które wykorzystują nowe możliwości niekiedy w odmienny sposób, ale wszystkie mają wspólną cechę: są drogie. No, przynajmniej te, których cenę znamy – ale nie ma co przypuszczać, że w ciągu roku kwoty, które należy wyłożyć za te nowoczesne konstrukcje spadną do poziomu akceptowalnego dla typowego użytkownika. Poniżej znajdziecie zestawienie najgłośniejszych ujawnionych do tej pory smartfonów ze składanymi ekranami wraz z krótką charakterystyką, a także ceną, jeśli tylko jest znana.**

## Royole FlexPai

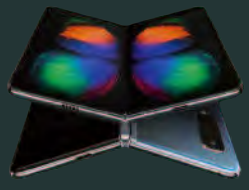
**Cena: 9000 juanów (5000 zł)**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany na zewnątrz wzdłuż pionowej osi Flexible AMOLED; **rozłożony:** 7,8", 1920 x 1440; **w trybie okładki:** 4", 810 x 1440

## Samsung Galaxy Fold

**Cena: 9000 zł**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany do wewnątrz wzdłuż pionowej osi Dynamic AMOLED; **wewnętrzny:** 1536 × 2152, 7,3"; **zewnętrzny:** 720 × 1680, 4,6"



## Motorola Razr 2019

**Cena: 1600 euro (ok. 7000 zł)**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany do wewnątrz wzdłuż poziomej osi OLED; **wewnętrzny:** 876 × 2142, 6,2", 22:9; **zewnętrzny:** 600 × 800, 2,7", 4:3

## Huawei Mate X

**Cena: 2400 dolarów (9300 zł)**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany na zewnątrz wzdłuż pionowej osi OLED; **rozłożony:** 2480 x 2200, 8", **w trybie okładki** 2480 x 1148, 6,6" + 6,38" tył

## Xiaomi Mi Mix Flex

**Cena: wg plotek poniżej 5000 zł**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany do wewnątrz wzdłuż poziomej osi OLED; **rozłożony:** 1440 x 2560, 6,2"; **zewnętrzny:** brak danych

## Oppo Foldable Phone

**Cena: nieznana**

**PARAMETRY** • **Ekran:** składany na zewnątrz wzdłuż pionowej osi OLED; brak danych na temat ekranu

# ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

***Hej! Cieszę się, że jednak parę osób zareagowało na mój apel i listów jest NIECO więcej niż ostatnio, co jednak nie oznacza, że wracamy do trzech stron. Ale jeśli ta tendencja się utrzyma dłużej... Cóż, wszystko w waszych rękach. Zatem piszcie... i czytajcie. Miłej lektury!***

## PYTANIA I PROPOZYCJE

***Od jakiegoś czasu niepokoi mnie rotacja stałych współpracowników/redaktorów na łamach CDA. Wiadomym jest, że ludzie czasami odchodzą (z różnych przyczyn), a na ich miejsce przychodzą inni. Tyle, że ostatnio jakby owo zjawisko się nasiliło i nie napawa to zbytnim optymizmem.***

Powiem tak – raczej cudem było, że przez -naście lat w piśmie pracowała praktycznie ta sama ekipa (niektórzy mieli staż 20-letni). Lecz cóż, nic nie może wiecznie trwać – jak śpiewała kiedyś Anna Jantar. Osobiście jest mi z tego powodu bardzo smutno. Ale przecież nie możemy nikogo za rękę do kaloryfera, czy biurka przykuć... Pozdrawiam wszystkich byłych członków redakcji!

***9kier:*** *Dobrze jest szukać nowych rzeczy, a przynajmniej co jakiś czas zrobić sobie przerwę. Część osób z redakcji poszła w PR, inni w produkcję gier, ja skręciłam w streaming – i choć uważam wspólne siedzenie w jednym pomieszczeniu za cenne i rozwijające, uważam też, że najlepiej pisze się, kiedy patrzy się na branżę z więcej niż jednej strony. Kto wie, czy niektórzy redaktorzy nie powrócą za jakiś czas – już nie etatowo – z głową pełną przemyśleń, chętni przelać je na papier?*

***Proponuję, żeby (w miarę możliwości oczywiście) krótko przedstawiać nowe osoby. Tak w kilku słowach, żeby było wiadomo, kto zacz. Oczywiście nie personalia, ale takie ogólne sprawy. Nagle np. przy recenzji widzimy jakiś nowy pseudonim i zwyczajnie nie wiemy, o co chodzi. Takie rozwiązanie na pewno ułatwiłoby ludziom czytanie.***

Hm, może w numerze urodzinowym?

***9kier:*** *To nie do pomyślenia, że jeszcze całkiem niedawno, bo zaledwie parę lat temu, sama byłam świeżakiem! Teraz, gdybym pracowała w redakcji, nowi słyszeliby „nie przejmuj się tym, że obmacuje tę lampkę. Ona tak ma".*

***Druga kwestia jest chyba łatwiejsza do ogarnięcia. Chodzi mi o to, że jeżeli mamy artykuł poświęcony jakiejś grze (recenzja/zapowiedź, itp.), to miło byłoby w polu, w którym są podane wymagania sprzętowe, producent, wydawca, itd. dopisać nazwę serwisu, którego owa gra wymaga. Dla gier konsolowych sprawa prosta, ale już dla PC nie. Napiszcie po prostu np. Platforma: Steam. Wtedy każdy będzie to miał jasno podane i nie będzie szukał np. gry ze Steama na GOGu albo Uplay.***

No, w wypadku zapowiedzi to tego nie wiadomo, ale co do recenzji... w sumie czemu nie.

***9kier:*** *Nie rozumiem, jakim problemem jest zainstalowanie nowego klienta, zwłaszcza że nie mówimy tu o jakichś niszowych serwisach dla trzystu osób.*

***Sprawa ostatnia. Martwi mnie spadająca ilość stron w Waszym Magazynie. Niedawno zdrapka była na stronie 130, a teraz przeszła na 122. Moglibyście proszę wyjaśnić mi przyczynę takiego stanu rzeczy? AR zostało skrócone o jedną stronę i to już Smuggler wyjaśniał, więc ok. A pozostałe strony gdzie wcięło?***

***Łukasz***

Spada liczba reklam, wzrastają koszty. Ale pocieszę, że przez to pierwsze (co dla pisma zresztą wcale nie jest dobre...) tak naprawdę nie tracicie liczby stron zapełnianych tekstem. Nie musicie wierzyć, wystarczy wziąć CDA sprzed np. 5-10 lat i obecny... i policzyć, na ilu stronach macie teksty redakcyjne.

***MrJedi:*** *Historia CDA jest pełna tego typu epizodów – jak w życiu – na zmianę, tyjemy i chudniemy.*

***9kier:*** *Gdy odchodzi kolejny redaktor, zawijamy mu w te zaginione strony kanapki na drogę (z serem żółtym na górze, a szynką na dole, bo inaczej to herezja).*

Jak można kłaść ser na szynkę, nawet nie próbuję tego rozumem ogarnąć. To sprzeczne z elementarnymi prawami fizyki!

## KILKA REFLEKSJI

***Jestem stałym czytelnikiem od numeru 202. Od dłuższego czasu chciałem do Was napisać, ale średnio miałem o czym. Potem zaintrygowała mnie dyskusja na temat polityki w grach i CD-Action, ale w odpowiedzi na list pewnego czytelnika napisaliście z grubsza to, co myślę, więc znowu odpuściłem. Teraz, jako że mój ulubiony dział zmalał do dwóch stron, czuję się zobowiązany działać.***

***MrJedi:*** *Działaj zatem waść, a chyżo. Tylko bez numerów, ostrzegam – znam Tai Chi.*

A, to ta drobniutka Chinka z włosami farbowanymi na zielono? Też znam.

***Chciałbym zauważyć, że w ostatnim czasie rozmiary pisma zmalały dwa razy (numery 290 i 300). To znaczy, że mamy dzisiaj mniej CD-Action w CD-Action. W ramach rekompensaty oraz promocji czytelnictwa postuluję zwiększenie liczby stron do 300.***

Świetnie, a potem my się zes...tresujemy po łokcie, musząc zapełnić 3x tyle miejsca... Pomyślałeś o tym? (Nie wspomnę o kosztach). A ja na przykład chciałbym czasem spać, i to nawet we własnym domu, a nie na redakcyjnej kanapie.

***MrJedi:*** *Daj spokój, sen jest dla mięczaków.*

***9kier:*** *Sen jest dla tej odpowiedzialnej garstki, która sobie potrafi stawiać sensowne priorytety i organizować czas. Co do reszty ludzi... nawet mi was nie żal.*

***Bardzo się cieszę, że okazjonalnie wciąż pisze dla Was Berlin. Dawniej nie przepadałem za jego tekstami, bardzo często się z nim nie zgadzałem... I wiecie co? Teraz mi tego brakuje. Ma oryginalny***

***punkt widzenia. Często ma coś do powiedzenia, co jest dla mnie wartością dodaną w artykule. Napisał wiele świetnych tekstów, ale w tej chwili chciałbym go pochwalić za recenzję Pathologic 2 i najnowszych Pokemonów.***

Berlin jest jak piwo albo wytrwane wino. Trzeba dojrzeć, by docenić te smaki.

***MrJedi:*** *Problem z wyrobionym smakiem jest taki, że nagle ta sama przyjemność staje się o wiele kosztowniejsza.*

***9kier:*** *Sugerujesz, że Berlin ma wyższe stawki?! Halo, policja!*

***Cieszy mnie również napływ świeżej, utalentowanej krwi. Szczególnie zwróciłem uwagę na lekkie i zabawne recenzje autorstwa Cerebrum. Kupiła mnie zwłaszcza wstawką o nodozaurze. Mam nadzieję, że zostanie z CD-Action na dłużej. Bardzo lubię strony, na których polecacie (lub nie) książki, komiksy, filmy, seriale, muzykę i co tam jeszcze chcecie. Oraz pojawiające się czasem w GameWalkerze felietony na tematy przeróżne (podróże, teatr, larp). No i publicystyka. Jedno słowo: WINCYJ.***

Staramy się. Ale wiesz, jakość, nie ilość – to nasze motto. No ale to będzie łatwiejsze i realniejsze niż te 300 stron.

***No dobra, miałem tego nie robić, ale wrócę jeszcze do polityki. Uważam, że to bardzo ważne, żeby ogarnięci, rozsądni ludzie nie stronili od polityki. Bo jeśli to robią, jeśli wycofują się z dyskusji, to cały teatr działań przejmują ekstremiści i oszołomy przerzucające się gównem.***

Bardzo słuszny pogląd. Choć mam wrażenie, że to już się stało...

***MrJedi:*** *To jest obornik: na nim rosną najlepsze warzywa.*

***W numerze (303) na stronie 36 DaeL odnosi się do wypowiedzi Smugglera, która jest przecież poniżej, a nie powyżej. To trochę nie po kolei. Czyli albo wydrukowano wypowiedzi w złej kolejności, albo zamieniono podpisy Mac Abry i Smugglera, albo... Mac Abra to Smuggler?!?***

Źle wklejona (dopisek z ostatniej chwili), ot i cała tajemnica.

***MrJedi:*** *Taka jest wersja oficjalna i lepiej głębiej w tym nie grzeb.*

To powyżej, to jest oficjalne stanowisko Wani. W razie czego – ostrzegałem.

***Żeby nie było żadnych wątpliwości, to na koniec dodam, że jesteście najlepsi. Wszyscy.***

***Trox***

Polska mistrzem Polski!

***MrJedi:*** *Gdy wszyscy są najlepsi, to są równi.*

## JESTEM STALKEREM!

***Jest 31.12.2019 r. Czekając na powrót żony z pracy przeglądałem sobie przed chwilą bieżący numer CDA. Kiedy dotarłem do AR, lektura nagłówka sprawiła, że resztki włosów zjeżyły mi się na karku. Ulubiona rubryka obcięta o połowę, bo nikt nie pisze?***

O 1/3, mr Matematyk. Bo mało kto pisze.

***MrJedi:*** *Już ich namierzyliśmy, Kaloryferowy z ekipą po kolei pukają do drzwi tych leniwych nieszczęśników, którzy zaniechali pisania do AR i nie mają napisane na drzwiach Ctrl+Alt+Del 2020.*

***No nie. Tak być nie może. Piszę zatem niniejszym list, który był planowany jeszcze w zeszłym roku. Do napisania w kwietniu. Albo tuż po. Wyszło jak wyszło. Zacznę od przedstawienia się. Nazywam się Bartek i jestem stalkerem. Ale nie takim, co swoje problemy psychiczne przekuwa na prześladowanie innych ludzi. Stalkerem w sensie, że tak powiem, czarnobylskim. I jest to - na co przyklasną z pewnością wszyscy wina gier komputerowych.***

***MrJedi:*** *Myszek. To myszki są powodem nadużywania broni palnej w miejscach publicznych – każdy producent broni ci to powie.*

***OK. Żeby było rzetelniej: zaczęło się od książek. Żeby dokładniej wskazać sprawcę – od książek Michała Gołkowskiego osadzonych w uniwersum gry S.T.A.L.K.E.R. Tak się składa, że szczyt popularności gier z tej serii przypadło na okres, kiedy nie miałem albo czasu grać, albo pieniędzy na upgrade komputera. Wspomniane powieści miały szczęście wpaść w moje ręce znacznie później, w okresie, kiedy stareńki rzęch został zamieniony na całkiem sprawną maszynę do gier. Zakup i odpalenie materiału źródłowego było bezpośrednią konsekwencją przeczytania (od deski do deski kilkanaście razy) rzeczonych powieści. Dziesiątki godzin spędzonych przed monitorem zaowocowały później zainteresowaniem urbexem. Zwiedzanie krajowych pustostanów wciąż jednak pozostawiało poczucie niedosytu. Coraz jaśniej klarowała się koncepcja, że muszę TAM pojechać. Spojrzeć na Prypeć, Oko Moskwy i wioski Czarnobyla własnymi oczami. 2016. 2017. 2018. Uczestnictwo w trzech zorganizowanych legalnie wyprawach do Zony uzupełniły znacząco moją wiedzę o awarii i Strefie Wykluczenia. Wzmocniło też poczucie, że zwiedzanie tego miejsca z pozycji turysty nie wystarczą. Chciałem poczuć się jak bohater wielbionych gier i książek. Pokonać w świetle księżyca Kordon. Poczuć wolność, strach i radość płynącą z przeżycia kolejnego dnia. Nazwać siebie Stalkerem.***

***MrJedi:*** *Zdaje się, że kiedyś zwano to błędnym rycerstwem.*

Obłędnym.

***W czasie legalnych wyjazdów dowiedziałem się, że termin „stalker" jest zarezerwowany dla osób przenikających do Strefy Wykluczenia nielegalnie. Przemierzających jej teren na piechotę, z ciężkim plecakiem, w ciągłym zagrożeniu wykryciem i złapaniem. (...) Pierwsza wyprawa, zakończona spektakularną klapą – dwukrotnym w ciągu trzeciej doby w Zonie złapaniem przez służby bezpieczeństwa – odbyła się w trzyosobowej grupie. Mając przetarte szlaki, wiedziałem jednak, że na następny „pochod" muszę iść sam. I poszedłem. W kwietniu spędziłem w Zonie samotny tydzień, unikając złapania. We wrześniu byłem tam po raz kolejny – tym razem na krótko, w doborowym towarzystwie, ze ściśle określonym celem wyczyszczenia Jokera, pomazanego markerem przez pewnego idiotę (misja okazała się zresztą niepotrzebna, ktoś to zrobił wcześniej). Co dokładnie widziałem, gdzie byłem, co robiłem? To już moja sprawa. (*) Jestem dowodem że gry potrafią zafascynować do tego stopnia, że pchają do zrobienia w rzeczywistości tego, co robi się w grach.***

***Bartek***

***9kier:*** *Czas założyć w końcu ten mroczny kult i poucinać kilka kończyn.*

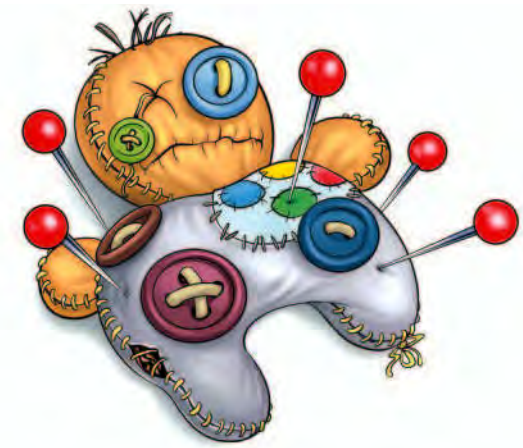
Jasna cholera, jak to usłyszy fan np. Postala, albo jakiś Prof. S. Jonalista, to będzie się działo... Ale poza tym gratuluję, że realizujesz swoje pasje i marzenia, nie da się ukryć, że dość oryginalne. Na pewno jesteś temu bardzo rad, wręcz promieniujesz radością, i uśmiechasz się obiema głowami naraz, co nie? ☺

***MrJedi:*** *Może warto dodać, że nie zalecamy podobnych wyczynów, bo... cóż, jeśli nie wiecie dlaczego, to szkoda strzępić klawiatury. ;) Gra to nie życie, a życie, to nie gra.*

*(*) Gwoli ścisłości, autor przedstawił mi dowody, że to, co napisał to nie ściema. Te, oczywiście, były tylko dla mnie, więc ich nie opublikuję, ale potwierdzam, że gość nie zmyśla. [Smg].*

*NA LISTY ODPOWIADAŁ*
*KWARTET EGZOTYCZNY*
***SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER & MAC ABRA***

***Zilustrował Marek Lenc***



# Szpile

## Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Reżyser God of War o grach: „Są bardzo brzydkie, dopóki nie przestają takie być. Czyli zazwyczaj dopiero pod koniec prac". Teraz wreszcie rozumiem, patrząc w lustro – po prostu to ciągle nie jest moja ostateczna forma.

Jak zrobić remaster Commandosów 2 w HD, tak by nikogo nie urazić (ale wielu wkurzyć)?
– Wytnij wszystkie swastyki, nawet jeśli w Niemczech można je już umieszczać w grach.
– Aby Japończykom nie było przykro, tu usuń też symbole czerwonego słońca z samolotów i statków.
– Wywal animacje płonących (po trafieniu z miotacza ognia) żołnierzy.
– Zlikviduj też obecny w oryginale tryb co-op.
– Na pretensje ludzi odpowiedz w klimatach „nikogo nie zmuszamy do zakupu naszej gry".
Przewidujemy jeszcze jeden punkt:
– Dziwi się, że gra się słabo sprzedaje, ma negatywne recenzje i narzekaj, że robienie remasterów jest nieopłacalne.

Taki nagłówek internetowego newsa dostrzegłem: „Kuźnia w Katowicach wykuwa prawdziwe miecze wiedźmińskie – na licencji CD Projekt Red". Jedno zdanie, a tyle pytań: czy są zatem też miecze nieprawdziwe? Czy w CDP Red pracują krasnoludy i gnomy, a jego siedziba jest w Mahakamie? Skąd ten kowal ma tyle stali meteorytowej i srebra? A już wkrótce – „para, która kupi wypchanego jednorożca, dostanie w gratisie oryginalne kajdanki z dwimerytu, na licencji Aretuzy!" Swoją drogą widzimy tu ogromne pole dla rzutkich biznesmanów z wyobraźnią – np. czekamy na ludzi robiących oryginalne wiedźmińskie eliksiry. A są też zapewne fani spróbowania tego, co się bierze podczas Próby Traw. A i państwo może na tym skorzystać, bo kto nie połakomiłby się na flaszkę oryginalnej temerskiej żytniówki, hm?

Dobrze poinformowane ptaszki ćwierkają, że CDP Red w pracy nad Cyberpunkiem wspierają inne polskie studia (m.in. QLOC, Crunching Koalas i Testronic). W efekcie za 5 lat w materiałach prasowych większości polskich gier znajdziemy: „gra twórców Cyberpunka 2077".

CD Projekt Red dla swoich wieloletnich pracowników przygotował okolicznościowe prezenty. Najcenniejszy to replika gitary Johnny'ego Silverhanda, podpisana przez Keanu Reevesa, którą otrzymał pracownik z 25-letnim stażem. Rozdano też m.in. skórzaną kurtkę z logo zespołu Samurai i czarną walizkę z napisem „daję czadu od 2009 roku". To miłe... ale muszę tu przytoczyć zgryźliwą uwagę świętej pamięci EGM, który dawno temu w dość podobnej sytuacji rzekł „Odkąd Fenicjanie wynaleźli pieniądze, preferuję jednak bardziej wymierne dowody uznania".

Youtuber zagrał w Destiny 2 na... czytniku ebooków. (Tzn. w ramach usługi Google Stadia). Ponoć stwierdził, że „książka była lepsza".

Producent pixel-artowej strzelanki 2D Danger Gazers, zdegustowany mizernym poziomem jej sprzedaży na Steamie – wrzucił ją na torrenty, z adnotacją „jak się wam spodoba, to nam za nią zapłaćcie". Twierdzi, że po tym zabiegu jej sprzedaż wzrosła o 400%. Ciekawe, co to znaczy w praktyce – że kupiło ją dodatkowo cztery osoby?

Wiecie, że bycie wiedźminem jest, wbrew temu, co pisał Sapkowski, całkiem opłacalne? Henry Cavill zarobił za pierwszy sezon 3,2 mln orenów amerykańskich, co daje 400 000 za odcinek. Obawiam się, że po ten „grosik", który mu rzucamy, to mu się nie będzie chciało schylić.

Microsoft deklaruje, że przez pierwsze dwa lata od premiery Xboksa Series X exclusive'y na niego wyjdą również na Xbox One. Nie może być, wszystkie dwa?!

„Godność, wolność i niepodległość" – tak nazywa się przeglądarkowa gra edukacyjna o Polsce, która została dofinansowana przez MEN kwotą 2 mln zł. Z grubsza przypomina to, co u schyłku lat 90. nazywało się „wydawnictwem multimedialnym"... Na wieść o jej premierze CD Projekt pośpiesznie przesunął Cyberpunka 2077 na jesień.

Dodatek Iceborne do Monster Hunter World ma dla graczy dodatkową atrakcję – jego uruchomienie powodowało utratę wcześniej zapisanych stanów gry, co oznaczało czasem pożegnanie się z kilkuset godzinami levelowania i grindowania. Capcom szybko oświadczył, że wie o tym problemie. My oświadczamy, że bardzo wielu graczy również już o nim wie. Słychać, jak klną.

Swoją drogą to, że Capcom „wie" o problemie nie znaczy zresztą za wiele, bo Street Fighter 5 w wersji PC od dnia premiery zawiera buga utrudniającego graczom grę online. Developerzy przez cztery lata o nim wiedzą... i nie robią nic. Za to pewnemu modderowi wystarczyły dwa dni by owego buga wyeliminować. Zabawne jest to, że używającym tej jakże pożytecznej poprawki grozi ban, bo teoretycznie stosowanie nieoficjalnego patcha w trybie multi traktowane jest jako cheatowanie. Zaprawdę, dziwny jest ten świat.

Wydana w 2016 gra VR Job Simulation ma już milion użytkowników... Cóż, my znamy sporo ludzi, którzy i bez VR mistrzowsko symulują, że pracują. ***[Smuggler]***

Po lewej okładka gry z Wiedźminem. Po prawej – okładka polskiego filmu „Wiedźmin" z Żebrowskim (edycja na Blu-rayu) wydanego w Niemczech. Der Grafiker weinte, als er übertrieben hat...

# ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

## 13 KOLEJNYCH WYDAŃ W CENIE 11

**TYLKO 120 ZŁ**

*Oferta ważna do 10 lutego 2020 r.*

Aby zamówić prenumaratę, zeskanuj kod lub wejdź na http://prenumerata.bauer.pl

KONTAKT e-mailem: **prenumerata@bauer.pl**
telefonicznie: **67 354 16 05, 67 210 86 05**

### WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 354 16 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

# LOOT

**Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.**

**KLUCZ AKTYWACYJNY**
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

**Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Quantum Replica w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 6 kwietnia 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.**

## PEŁNA WERSJA GRY EN

# CYBERPUNK • SKRADANKA • AKCJA

- PRODUCENT: QN3D STUDIOS
- MULTI: BRAK
- WIN 7/8/8.1/10, INTEL CORE 2 DUO 2,2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550/RADEON HD 5400 1GB VRAM

**Jesteś Alfą.** Nic więcej nie pamiętasz, gdy budzisz się w nieznanym sobie świecie. Twoim świecie. Jest 2084 rok, a światem rządzi bezduszny i bezwzględny Syndykat. Wbrew swojej woli zostajesz wmieszany w konflikt z władzami. Nie pozostaje ci nic innego, jak przemierzyć całe miasto w poszukiwaniu odpowiedzi, zrozumieniu swojej przeszłości i zapewnieniu przyszłości.

Nie stoisz na przegranej pozycji – umiesz manipulować czasem, co pozwala ci przemykać ulicami niezauważonym. Nie jest to proste, gdyż całe miasto jest patrolowane nie tylko przez służby porządkowe, ale i wszechobecne AI, które ma oko na wszystko i wszystkich. Z biegiem czasu budzisz w sobie coraz większy potencjał i odblokowujesz coraz to nowe możliwości zaginania czasu.

Nie tylko twoi przeciwnicy mają dostęp do zaawansowanej technologii. Jeśli zawiodąnadnaturalne zdolności, możesz ratować się także wieloma nowoczesnymi gadżetami. W odpowiedni sposób żonglując naginaniem czasoprzestrzeni i bronią konwencjonalną masz szansę przetrwać i dotrzeć do prawdy. O ile twojej wędrówki nie przerwie jeden z potężnych, wysłanych twym tropem bossów. Twoja przyszłość jest w twoich rękach. Czas ucieka, ale... przecież wiesz, co z tym zrobić.



MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
**Redakcja Tech**
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski, Mateusz Witczak
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

**Wydawca**
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

# SOLDIERS

## HEROES OF WORLD WAR II

**PEŁNA WERSJA GRY** EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

RTS • II WOJNA ŚWIATOWA • HISTORYCZNA

12

- PRODUCENT: BEST WAY
- MULTI: MOŻLIWE PRZY UŻYCIU ZEWNĘTRZNEGO PROGRAMU
- WIN 2000/XP/7/8/8.1/10, PENTIUM III/ATHLON 1 GHZ, DOWOLNA KARTA GRAFICZNA

Siłą gry jest autentyzm historyczny – ponad 100 wiernie odwzorowanych pojazdów robi wrażenie.

**Soldiers: Heroes of World War II** to gra o tyle nietypowa, że choć przez większość czasu jest zwyczajną strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym, to pozwala graczowi wcielić się w dowolną jednostkę i poprowadzić ją na polu bitwy przy pomocy klawiatury i myszy. W trakcie zabawy przyjdzie nam przejąć kontrolę nad wojskami amerykańskimi, brytyjskimi, radzieckimi oraz nazistowskimi i rozegrać bitwy, które miały miejsce w trakcie trwania II wojny światowej. Wojenny realizm potęguje ponad 100 autentycznych pojazdów i broni, które możemy wykorzystać w trakcie walki. Potyczki z AI są kolejną mocną stroną gry – żołnierze przeciwnika zawsze starają się skontrować twoje działania i to przy użyciu taktyk znanych z prawdziwego pola bitwy. Ceniących sobie starcia z żywym przeciwnikiem ucieszy natomiast możliwość zmagań z innymi graczami przez internet.

**Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Soldiers: Heroes of World War II w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 6 kwietnia 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.**

Można sterować jednostkami jak w klasycznym RTS-ie lub wcielić się w dowolną z nich.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

# ZDRAPKA Z KODEM

## TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

**JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!**

**UWAGA!**
**Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.**

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

**Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 6 kwietnia 2020.**

**Quantum Replica © 2018 1C Company. Developed by ON3D Studios. All rights reserved.**
**Soldiers: Heroes of World War II © 2004 1C Company, Best Way Company and The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). All rights reserved. „Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. „Soldiers"™, „Heroes of World War II"™ and „GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Best Way Company. Published by Codemasters.**

© 2020 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

# Wejdź do gry

**SAMSUNG**

## LU28E570DS/EN
## Monitor 28" 4K UHD

**Nr art. 1389819**

**999.-**

Komfortowa praca i zabawa dzięki przekątnej ekranu 28" . Niewiarygodnie żywy i ostry obraz w rozdzielczości 4K UHD 3840 x 2160. Brak efektu smużenia dzięki czasowi reakcji wynoszącemu jedynie 1 ms. Monitor podłączysz do komputera za pomocą złącza HDMI lub DisplayPort. Zadbaj o swój komfort i zdrowy wzrok z technologią Flicker Free. Tryb Eye Saver redukuje emisję światła niebieskiego - najbardziej męczącego wzrok. Użyj MagicAngle i każdy film obejrzyj w najwyższej jakości bez względu na miejsce z jakiego oglądasz. Pracuj, a w rogu oglądaj relację z meczu, wykorzystując funkcję Obraz w obrazie (PiP). Wykorzystaj monitor dla dwóch komputerów z funkcją Picture-by-Picture (PBP). Dzięki otworom w standardzie VESA masz możliwość montażu monitora na ścianie. Wysublimowana konstrukcja w matowej czerni i stojak w kształcie litery T z metalowym wykończeniem.

**Asortyment w podanych cenach dostępny od 11.02 do 29.02.2020 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.**

**mediamarkt.pl**

MediaMarkt®